

PC PLAYER

Neues über
Unreal, Quake 2,
Hexen 2

Großes Action-Special

Shadow Warrior, Last Rites, Blood

Exklusiv im Test

F-16 Fighting Falcon

Zu schön, um wahr zu sein

Test und Lösung zum
Grafik-Adventure Atlantis

Die nächsten Spielehits von

Eidos, Interplay, Telstar,
Mindscape und Microprose

Kaum da, schon überprüft

Intels Pentium II:
Daten, Fakten, Spielbarkeit

Shadow Warrior

► Voll die Kugel: Pro Pinball – Timeshock! ► Volle Lösung: Master of Orion 2
► Volles Leder: Zwei neue Fußballmanager ► Vollgas: Aktuelle Joysticks im Test

Das Jahr 2140 - Die letzte Entscheidung!

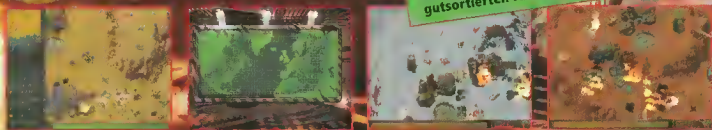


HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH

UND WENN ES EINMAL NICHT MEHR WEITER WISSEN SOLLTEN...
VOM SYBEX-VERLAG GIBT ES JETZT DAS OFFIZIELLE
LÖSUNGSBUCH ZUM SPIEL FÜR NUR DM 19,95.

Den kompletten Soundtrack
erhalten Sie als Audio-CD im
gutsortierten Fachhandel.



EARTH 2140

PC CD-ROM STRATEGIE ACTION-GAME

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!

49,95 DM



»Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Strategie auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne«



Ausgabe 6/97

»Die „Earth 2140“ Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 63%, Multi 84%«



Ausgabe 11/97

»Qualität: GUT
Preis-Leistung: GUT«

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

DIE GUTE ALTE ZEIT

Es ist nicht mehr so wie früher. Heute reicht es wohl kaum, ein paar gute Programmierer mit einer netten Idee und einigen Grundnahrungsmitteln in einen dunklen Keller zu sperren, bis ein ansehnliches Computerspiel herauskommt.

Heutzutage muß offenbar größerer Aufwand betrieben werden. Riesige Entwicklungs-Crews, bekannte Schauspieler (oder wenigstens ihre Synchronsprecher) und fette Marketing-Budgets sollen den Erfolg garantieren. Das Spiel MUSS dann einfach ein Mega-Seller werden – egal, ob die Spieler nach dem Kauf wirklich nächtelang damit Spaß haben. Hauptsache, es steht erst mal in deren Regalen.

Diesem Automatismus widersetzen sich die alten Helden der Branche. So verließ Altmeister Sid Meier im vergangenen Jahr Microprose, Peter Molyneux kehrte soeben Bullfrog den Rücken. Auch Wingman Chris Roberts verabschiedete sich von Origin, und John Romero hielt es nicht mehr bei id Software. Alle vier wollen nun in ihren eigenen kleinen Firmen mit Muße ausgefeilte Spiele entwickeln. Ideen und ein Gameplay, die vor allem Spielspaß vermitteln, liegen ihnen am Herzen.

Zurück bleiben vom alten Ruhm zehrende Spielabels, die bei hohen Entwicklungskosten und sich häufenden Flops schon mal leicht in die Verlustzone geraten. Deshalb verloren bereits viele bekannte Hersteller ihre Eigenständigkeit und wurden von Konzernen geschluckt. Die Auswirkungen bekommen wir als erste zu spüren, denn auf der bevorstehenden Mega-Spielemesse E3, für deren Besuch wir gerade unsere Sachen packen, wird manches Unternehmen um die 100 Neuerscheinungen ankündigen. Da fragt man sich, mit welcher Sorgfalt da noch das einzelne Produkt behandelt wird. Und zählen in den US-Konzernen die Quartalsergebnisse nicht mehr als die Kundenzufriedenheit? Bleibt da nicht der Spielspaß öfter auf der Strecke? Unser Appell an die Industrie: Macht nicht eure Kunden zu Beta-Testern, sondern laßt mehr Sorgfalt beim Produkt-Finish walten. So wie es Peter Molyneux in extremer Form vorgemacht hat: Eine fast zwei Jahre längere Entwicklungszeit war zwar schmerzlich, aber dafür spielt sich Dungeon Keeper auch göttlich. Und die Verkaufszahlen leiden darunter sicher nicht ...

Herzlichst Ihr

Ralf Müller



Shadow Warrior, Blood, Last Rites, Hexen 2, Quake 2 und Unreal geben sich ein Stelldichein in unserem Action-Special. Was schließwütige PC-Spieler in den 3D-Umgebungen der jüngsten Generation erwartet, verrät unser Schwerpunkt. Also, Waffe zücken und sich durchschlagen bis zur Seite

60



Pro Pinball – Timeshockt verspricht den Kugelartisten am PC noch mehr Flipperspaß als sein gejunger Vorgänger The Web. Ob Musik, Tischlayout, Kugelfysik, Aufgabenstellung und all die vielen Gags und Extras für eine Qualifikation in der Pinball-Obertliga reichen, erfährt nur, wer sich (s)rollt, und zwar zur Seite

96

Battle Team 1 finden Sie als Vollversion auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe. Zum Team-Paket gehören das klassische rundenbasierte Strategiespiel Battle Isle und die beiden Missions-Erweiterungspakete. Das Handbuch liegt als PDF-Datei vor und läßt sich ausdrucken. Battle Isle war der erste große Strategie-Erfolg des deutschen Softwarehauses Blue Byte.





Exklusiv bei PC Player:
Der »F-16 Fighting
Falcons« hebt ab.

108



Schwerer als seine
Vorgänger spielt sich
der dritte Teil der X-COM-
Serie »Apocalypse«.

111

Geheimnisvoll:
Lara Croft
trainiert schon
fleißig für
»Tomb Raider 2«.

24



Im Test: »Force FX« jüngster Joystick
von CH Products, sowie zwei Gamepads
und fünf weitere Joysticks.

117

Versunkene Welt
aufgetaucht: »Atlantis« sieht
sehr vielversprechend aus.

84



Gib Dir die Kugel: »Pro Pinball - Timeshock!« flüppt aus. **96**



Lo Wang,
der »Shadow
Warrior«, rettet
als offizieller
Nachfolger von
Duke Nukem die Welt.

62

Tips & Tricks

Alarmstufe Rot: Gegenangriff	141
Atlantis, Teil 1	120
Heroes of Might & Magic 2	141
Lost Vikings 2	114
Master of Orion 2	132
Moto Racer	141
Redneck Rampage	141
Wizardry: Nemesis	136

Aktuell

Spiele-News	38
Software-News	50
Hardware-News	52
Hilfparaden	54

Vor Ort

Neues von Inteplay	
Die Macht am Rhein	14
Flug nach Israel	
Telstar goes East!	18
Schwimmende Einladung von	
Microprose	
Treffen der Generationen	20

Preview

Was Eidos so ausbrütet	
Lara zwei & Co.	24
Imperialism	
Griff nach der Macht	28
Pazifik Admiral & Panzer General III D	
Kampf an allen Fronten	32
680 (I) Hunter Killer	
Jäger im Weltmeer	34

Software

Bugreport	119
Gizarte Anwendung:	
PC-Hypnose	122
Test: Sound Source	
Interactive Utilities	
Schonzeit	123
PC Player online	
www.pcplayer.de	124
Surfbrett	126
Shareware: AudioSim	
Klangkünstler	127
Hall of Fame:	
Virtual Pool	112
Legend of Kyrandia 3	112
Buzz Aldrin's Race into Space	113
Star Trek - 25th Anniversary	113

Hardware

Test: Pentium II	
Auf neuen Wegen	114
Test: 8 Joysticks und Gamepads	
Steuerungsfreuden	117
PC-Player-Benchmark:	
Das Update	120
Technik Treff	142

Special

3D-Action-Shooter	
Come get some!	60
Shadow Warrior Test	62
Shadow Warrior Tips	66
Blood	60
Last Rites	70
Previews	72

Spiele-Tests

Actua Soccer Club Edition	90
Alexander der Große	101
Atlantis	04
Battle Sport	91
Bedlam 2: Absolute Bedlam	76
Blood	68
Detektiv Bogen	98
F-16 Fighting Falcon	108
FIFA Soccer Manager	06
GT Racing 97	95
Guts'n'Garters	74
Heroes 2 - The Price of Loyalty	106
History of the World	102
Intruder, The	81
Last Rites	70
Panthers In the Shadow	104
PGA Tour Pro	92
Premier Manager 97	88
Pro Pinball - Timeshock!	96
Riot	93
Shadow Warrior	62
Stargunner	110
Theatre of Pain	100
Tigershark	82
WipeOut 2097	94
X-COM: Apocalypse	111

Rubriken

CD-ROM Inhalt	10
Editorial	5
Finale	152
Hotlines	145
Impressum	54
Inseratenverzeichnis	139
Kid Paddle Comic	150
Leserbriefe	146
PC Player Index	59
PC Player persönlich	56
So werden wir	58
Vorschau	151








Vergessen Sie das sture Wirtschaftsstudium!

**Spielen Sie sich in Echtzeit im
komplexen Konzernumfeld an
die Spitze!**

Bevor Sie die dicke Kohle mochen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:

-  Spannende Wirtschaftssimulation in Echtzeit
-  Vielfältige Industrien und über 30 Produkte
-  LKWs, Züge, Monoroils und Supraleiterzüge
-  Bis zu drei intelligente Computergegner
-  Inklusive Editor

**Einfache und komfortable Bedienung.
Hohe Komplexität – und doch leicht
verständlich.**

DER INDUSTRIE GIGANT



Komplett in Deutsch für WIN 95

Exklusiv-Vertrieb Österreich

DYNAMIC
SYSTEMS

Exklusiv-Vertrieb
Deutschland und Schweiz

BOMICO
INTERACTIVE GAMES
<http://www.bomico.de>



SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DDS-Demos starten Sie am besten von unserem DDS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DDS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie **START**. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMDS« klicken. In unserem DDS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

Spieler-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTDRUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spieldatenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.

Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com. Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

ZU WENIG DEMOS!

Die Anfragen häufen sich: »Warum hatten wir auf der letzten Ausgabe nur sieben Demos auf der CD?« Nun, nicht jeden Monat können wir die CD bis zum Stehkragen mit Demos füllen, denn so viele Demos gibt es in den Sommermonaten nicht. Da sind wir auf die Hersteller angewiesen und versuchen das durch interessante Video-Tests wie »Dungeon Keeper« in der letzten Ausgabe zu kompensieren.

Generell ist Ihre Meinung bei uns sehr gefragt: Auf der Karte im Heftinneren der Plus-Ausgabe von PC Player (also die mit CD) stellen wir jeden Monat Fragen zur CD. Kreuzen Sie einfach die Ihnen passende erscheinende Antwort an, und dann ab damit an den Verlag. Wenn Ihnen weitere Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge oder auch Kritiken, unter den Fingernägeln brennen, können Sie sich selbstverständlich direkt an den Verlag wenden (siehe Karten) – So benutzen Sie die CD-ROM. Viel Spaß mit der CD dieser Ausgabe wünscht Ihnen

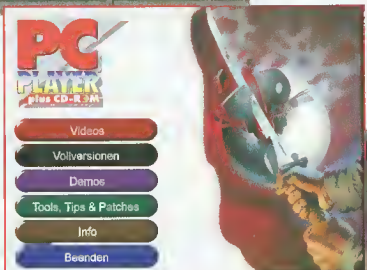


Ihr Henrik Fisch

Handwritten signature/initials.



Auf dieser Ausgabe der CD finden Sie die Vollversion von Battle Team 1 (Battle Isle zusammen mit den beiden Data-Disks). Auch die Handbücher sind wieder im Adobe-Acrobat-Format auf unserer CD enthalten. Damit Sie diese anschauen können, müssen Sie zuerst den Acrobat-Reader unter Windows von der CD installieren.



▲ Wie für PC Player üblich, finden Sie auf der CD ein komfortables Menüsystem unter DOS und Windows, mit dem Sie die Demos, Videos und Tools installieren und starten können. Unter DOS geben Sie dazu bitte **START** ein; unter Windows starten Sie einfach das Programm »AUTDRUN.EXE« im obersten Verzeichnis der CD.

Vollversion

Battle Isle 1	\\BDNUS\BATTLE\SPIEL
Data Disk 1	\\BDNUS\BATTLE\DATA1
Data Disk 2	\\BDNUS\BATTLE\DATA2
Handbücher	\\BDNUS\BATTLE\HANDBUCH

Spielbare Demos

Betrayal in Antara (Windows, 39 MByte)	\\DEMOS\BEANTARA\SETUP.EXE
Esoteria (Windows 95, 42 MByte)	\\DEMOS\ESOTERIA
Jurassic Primitive War (MS-DDS, 12 MByte)	\\DEMOS\JPW\GD.BAT
Outpost 2 (Windows 95, 17 MByte)	\\DEMOS\OP2\DEM\OUT2DEM.EXE
Shadow Warrior (MS-DDS, 28 MByte)	\\DEMOS\SHADOW\GO.BAT
Terracide (Windows 95, 40 bis 90 MByte)	\\DEMOS\TERADEM\SETUP.EXE
Warlords 3 (Windows 95, 21 MByte)	\\DEMOS\WAR3DEM\SETUP.EXE
Waterworld (MS-DDS, 21 MByte)	\\DEMOS\WATERWORLD\GO.BAT
WipeOut 2097 (Windows 95, 25 MByte)	\\DEMOS\WIPE2097\SETUP.EXE
Yoda Stories (Windows 95, keine Installation)	\\DEMOS\YODA\YODAEMD.EXE

Patches

Battlecruiser 3000AD (Patch 1.01 C5)	\\PATCHES\BATL3000
Kick Off 97 (Patch 1.01)	\\PATCHES\KICKOFF
Lighthouse (Patch 2.0A)	\\PATCHES\LIGHT
Marble Drop (Patch)	\\PATCHES\MARBLE
Nascar Racing 2 (Patch 1.3)	\\PATCHES\NASCAR2
Outlaws (Patch f, 3D-Grafikkarten m. Voodoo-Chipsatz)	\\PATCHES\OUTLAWS.3DF
X-Wing vs. TIE Fighter (Patch 1.10)	\\PATCHES\XWINGTIE

TIPS-DATENBANK IM DATENPLAYER

Auf jeder CD der PC-Player-Plus-Ausgabe finden Sie nicht nur unsere Spiele-Datenbank »Daten-Player Deluxe«, mit allen Testwertungen seit Januar 1996. Die Datenbank enthält auch die Verweise auf alle Tips, die jemals in der PC Player abgedruckt wurden. Klicken Sie dazu im DatenPlayer lediglich auf die Taste »Tips«, woraufhin ein Fenster mit den Tips erscheint. Wenn Sie den Spielertitel bereits wissen, können Sie auch in der Wertungs-Tabelle den Namen auswählen und auf »Tips« klicken. Das Programm sucht dann selbständig die Verweise auf eventuell vorhandene Einträge heraus.



»Shadow Warrior« ist der offizielle Nachfolger von Duke Nukem 3D (indiziert). Unter MS-DOS benötigt Sie allerdings 9 MBYTE freies RAM.



◀ Hat Sierra aus dem Outpost-Fiasco vor drei Jahren gelernt? Urteilen Sie selbst, und zwar mit Hilfe der Demo-Version »Outpost 2«. Die Demo läuft nur unter Windows 95 und benötigt zum Glück kein DirectX.

Videos

Multimedia Leserbriefe	7:32
Anstoss 2	1:42
Montezuma's Return	4:16

Programme

Adobe Acrobat Reader (Für Windows 3.1 und Windows 95)	\PROGRAMM\ACROBAT
AudioSim (Monophoner Synthesizer für MS-DOS)	\PROGRAMM\AUDIOSIM
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UNIVBE)	\PROGRAMM\SD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Gratifikarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (2.03 für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\PLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version v. DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video f. Windows (Aktuelle Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT
IN DEN MULTIMEDIA-
LESERBRIEFEN

PC
PLAYERS
Multimedia
Leserbriefe



Dr. Andreas Hain
Chemenwickler bei Proz. Division



Wie jeden Monat antworten wir in den Multimedia Leserbriefen auf drängende Fragen unserer Leser. Daß dabei nicht immer alles mit rechten Dingen zugeht, ist beinahe vorgegeben.



IMPERIUM GALACTICA

DAS UNIVERSUM GEHÖRT IHNEN... WENN SIE ES PACKEN KÖNNEN.

Sie beginnen Ihre Karriere als Lieutenant auf einem Zerstörer, der sich im Friedenseinsatz in einem neuentdeckten Raumsektor befindet.

30 verschiedene Missionen müssen erfüllt werden.

Bei Ihnen alleine liegt die Entscheidung über die Verwaltung der Kolonien, über Forschung und Entwicklung sowie den Verlauf des Krieges. **BEWACHSUNG UND**

WARTUNG DER GALAXIE werden Sie genauso begeistern wie die **PLANETARISCHEN POLITIK**. **GEHEHEN IN**

WART Erhalten Sie das Alte Imperium der Menschen am Leben. Durch Diplomatie oder Krieg. Endlose Weiten, zahllose Welten, endlose Kriege.

KOMPLETT IN DEUTSCH!



GT Interactive Software

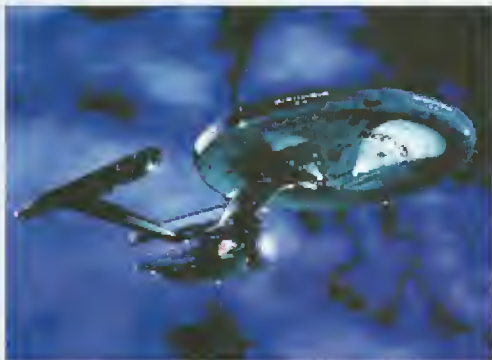
Imperium Galactica ist eine GT Interactive Software Inc. Marke. Alle Rechte vorbehalten.
Imperium Galactica ist eine GT Interactive Software Inc. Marke. Alle Rechte vorbehalten.
Imperium Galactica ist eine GT Interactive Software Inc. Marke. Alle Rechte vorbehalten.
Imperium Galactica ist eine GT Interactive Software Inc. Marke. Alle Rechte vorbehalten.
Imperium Galactica ist eine GT Interactive Software Inc. Marke. Alle Rechte vorbehalten.

Interplay

DIE MACHT AM RHEIN

Wenn einer eine Reise tut ... Für ein Wochenende stand in Köln mal nicht der Dom im Mittelpunkt, sondern Interplay, Star Trek und ein ganz besonderer Gaststar.

Captains Log, Sternzeit: 16. Mai 1997: Das Rheinufer liegt vor uns, der Himmel ist bewölkt, die Luft riecht nach Regen. Unbeeindruckt von dieser Tatsache wartet die Menschenschlange geduldig an der Gangway zur RMF-1. Interplay hat zu einer Pressekonferenz der besonderen Art eingeladen. Denn das ehemalige Ausflugschiff, das sich hinter den ominösen Buchstabenkürzeln verbirgt und als Austragungsort dienen soll, hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich. Das Interieur wurde von engagierten »Star Trek«-Fans der Brücke der Enterprise nachempfunden. Ein stilletcher Rahmen für diesen Anlaß, der mit einem ganz besonderen Überraschungsgast aufwarten sollte: Kein Geringerer als William Shatner höchstpersönlich gab sich die Ehre, als Pate für die im Star-Trek-Universum angesiedelten Projekte von Interplay zu fungieren. Während



Unendliche Weiten: Durchstreifen Sie mit der Enterprise die Galaxien. (Starfleet Academy)

sich Captain Kirk allerdings nach einer kurzen Ansprache und ein paar verteilten Autogrammen rar machte, zeigte Interplay seine mit Spannung erwartete Produktpalette für den kommenden Herbst.

Starfleet Academy

Der Reigen wird eröffnet von »Starfleet Academy«. Offizier der Sternenflotte wird man nicht einfach von heute auf morgen. Als williger Kadett haben Sie sich trotzdem an der legendären Heldenuni eingeschrieben und wagen sich nun tapfer in Regionen, die noch kein Student zuvor befliegen hat. Vier Semester vor dem ersehnten Offizierspatent werden Sie mit rund 25 Missionen konfrontiert.

Schummeln erlaubt!

Am sicheren Simulator übernehmen Sie die Kontrolle über Föderationsraum oder eines von über dreißig andersrassigen Schiffen. Natürlich ist die Original-Enterprise genauso mit von der Partie wie eine von Interplay aufgepeppten Version, die nicht beim ersten Treffer gleich kritische Systemausfälle zu beklagen hat. Unter den Trainingsmissionen findet sich auch die legendäre Kobayashi-Maru-Mission, welche mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist. Aber vielleicht können Sie ja genauso schummeln wie seinerzeit Captain Kirk. Genau der steht Ihnen jederzeit beratend zur Seite, unterstützt von Chekov und Sulu. Alle werden von den Originaldarstellern in Full-Motion-Videosequenzen verkör-

Captain auf der Brücke: William Shatner gab in Köln ein kurzes Gastspiel.



Ja, ja, knappe Kostüme gab es schon in der Original-Serie.



Die Ausbildungsstätte von innen. (Starfleet Academy)



Glück gehabt: Diesem Feuerball konnte die Enterprise gerade noch entkommen. (Starfleet Academy)



Alarm auf der Brücke. (Starfleet Academy)

pert. Dabei reagieren Sie auf die Vorgaben des Spielers. Das ist unbedingt nötig, denn selbst an der Akademie herrscht nicht nur eitel Sonnenschein. Vielmehr ist Ihr Lernalltag von Intrigen und Machtkämpfen durchzogen. Und letztlich hängt von Ihren Entscheidungen die Zukunft der gesamten Sternenflotte ab.

Alles nur Tarnung

Grafisch dürfen Sie sich auf einen Raumausflug der spektakulären Art einstellen. Volltexturierte SVGA-Polygon-schiffe durchpflügen die Weiten des Alls. Extra für die Tarnvorrichtung königlicher Birds of Prey wurde das »Translucent Texture Mapping« realisiert. Wie im echten (Film-)Leben wabert alles, was zwischen das getarnte Schiff und den Blickwinkel des Spielers kommt. Die Steuerung ist eher komplex und Flugsimulationen nachempfinden. Dafür lassen sich auch umfangreiche Manöver akkurat durchführen. Besitzer von 3D-Beschleunigern kommen in den Genuss von schneller, verschönt Optik. Der Einschreibetermin für willige Starfleet-Kadetten wird im August sein.

STARFLEET ACADEMY – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Über 30 verschiedene Raumschiffe steuerbar; Videosequenzen mit original Star-Trek-Darstellern.



Keine Videosequenzen, aber schön gerendert: Spock erhebt seine legendäre Augenbraue. (Secret of Vulcan Fury)

Secret of Vulcan Fury

Interplays erstes Spiel aus der Star-Trek-Reihe war »Star Trek – 25th Anniversary«. Rechtzeitig zum Silberjubiläum von Gene Roddenberrys Kultserie

durften wir 1992 in diesem Adventure einige Kurzepisoden mit Captain Kirk & Co. erleben. Im November erscheint jetzt bereits der dritte Teil, namens »Secret of Vulcan Fury«. Sechs Kurzgeschichten lang schlüpfen Sie wieder in die Rolle der Classic-Crew. Dabei dreht sich diesmal alles um das uralte Geheimnis in der gemein-

brauenhochziehen wurde exzellent umgesetzt. Diese Perfektion beruht zuletzt auf dem angewandten Motion-capturing-Verfahren. Bei den Stimmen sind die Interplay-Designer aber keine Experimente eingegangen. So ist es beinahe schon selbstverständlich, daß die Original-Darsteller ihren computergenerierten Alter Egos zum guten Ton verhelfen. Auch die Zwischensequenzen stehen in dieser Hinsicht nicht zurück. 3D-Szenen und 2D-Intermezzi warten mit Lichteffekten und plastischer Darstellung sämtlicher Details auf. Doch nicht nur die Präsentation soll durch Perfektion glänzen. Auf daß selbst Hardcore-Fans keine Fehler in der Hintergrundgeschichte finden mögen, wurde D. C. Fontana als Autor verpflichtet. Indem ist dieser Herr als Verfasser einiger der ersten Fernsehfolgen bekannt. Falls die Föderation, sprich Paramount, keinen Einspruch mehr erhebt, dürfen interessierte Vulkanier-Freunde bereits im November um die geheimnisvolle Vergangenheit der Spitzkronen rätseln.



Beam uns hier raus, Scotty. (Secret of Vulcan Fury)

samen Geschichte von Romulanern und Vulkanierern. Abwechselnd werden Sie Kirk, Spock, Pille, Sulu, Chekov und Scotty durch das Abenteuer steuern, Sabotage vereiteln und Morde aufklären.

Spitzzehr sel wachsam!

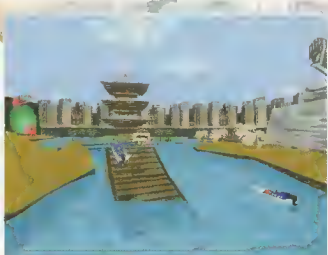
Für Secret of Vulcan Fury wurden allerdings keine aufwendigen Videoszenen gedreht. Vielmehr treffen Sie Ihre Helden als Renderfiguren wieder, die mit den sterilen Plastilin-Kerchen früherer Tage nichts mehr gemeinsam haben. Vor allem die Gesichtszüge sind sehr realitätsnah geraten, wie wir uns in einem Vorabvideo überzeugen konnten. Selbst Spocks gekrümmtes Augen-



Die Enterprise in ihrer klassischen Form. (Secret of Vulcan Fury)

SECRET OF VULCAN FURY – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** November '97
- **Besonderheiten:** Gerenderte Zwischensequenzen; Originalstimmen der Schauspieler; sechs Einzelspielszenen; Figuren mit Motion-capturing erzeugt.



Mit Vollgas durch die Kanäle. (Powerboat)

Powerboat

StarTrek dominierte zwar die Interplay-Presskonferenz, aber die Entwickler hatten noch ein paar andere Spiele im Gepäck, die nicht weniger interessant sind. Vor allem an sportbegeisterte Rennbootfahrer wendet sich »Powerboat«. Mit Hochgeschwindigkeitsschiffen rasen Sie gegen eine gnadenlose Konkurrenz um die Wette. Dabei haben die getunten High-Tech-Schüssel nur noch wenig mit der behäbigen christlichen Seefahrt gemein.

Wasser hat doch Balken

Vor allem auf die Fahr-, ähem, Schwimmphysik haben die Entwickler Wert gelegt. So mag der Wellengang für Einsteiger zwar hinderlich sein, Profis ziehen aber genau daraus Vorteile. Die Meisterschaft führt Sie rund um die Welt. So durchqueren Sie beispielsweise die Gewässer von Japan, am Mount Fuji vorbei. Während dort Wolkentratzer die Grafik beherrschen, erstrahlt Monaco unter azurblauem Himmel, und Rennwagen machen die idyllischen Küstenstraßen unsicher. Richtig Ries wird es am Amazonas. Wenn Sie eine der zahlreichen Sprungschancen im richtigen Moment nutzen, springen Sie durch das Gesicht einer Inka-Statue. Stimmt dabei Ihr Tempo nicht ganz, endet der Lauf in einer Katastrophe. Manchmal macht Ihnen auch das Wetter einen Strich durch die Rechnung. Bezeichnenderweise stören Nebel und Regen das Rennen in England ganz empfindlich, indem sie die Sicht auf urplötzlich auftauchende Hindernisse verschleiern. Auch die restlichen fünf Strecken verfügen über ihre eigenen Charakteristika, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Und ob Sie die Kurse lieber im Arca-

de-Modus, in dem alles erlaubt ist, oder aber nach dem gestrigen Slalom-Reglement absolvieren, können Sie ab dem 3. Quartal '97 selbst entscheiden.

Die by Sword

Zu den erfolgreichsten Spielen des letzten Jahres zählt mit Sicherheit »Tomb Raiders«. Im Fahrwasser des Eidosschen Actionspiels schwimmt

auch »Die by Sword«. Das bislang unbekannte Team von Treyarch Invention entwickelte dieses 3D-Spiel für Interplay. Anders als die gute Lara Croft werden Sie hier in die Rolle eines wagemutigen Ritters versetzt. Mit ihm durchstreifen Sie eine Fantasy-Welt. Wie das in handelsüblichen Phantasiespielen so ist, wird dieses Fleckchen Erde von jeder Menge Monstern bevölkert. Die garstigen Gesellen stellen sich unserem Helden, wo immer es nur geht, in den Weg und verhindern oftmals den Zugang zu wichtigen Schaltern und Hebeln. Doch zum Glück verfügen Sie über eine große Auswahl an Schlag- und Trittmöglichkeiten, mit denen Sie den Unholden den Garaus machen können.

Ja so war'n's, die alten Rittersleut'

Extra für »Die by Sword« wurde »VISM-Motion-Controlle entwickelt. Eine Unzahl von mathematischen Gleichungen kontrolliert die Bewegungsabläufe der Charaktere



Actionkämpfe in Ritterrüstung. (Die by Sword)

in diesem Spiel. Der Vorteil dieser Methode gegenüber vorberechneten Animationen liegt in den fast grenzenlosen Kombinationsvarianten der Aktionen. Witzigerweise können Sie dem Gegner auch einzelne Körperteile abschlagen. Besonders komisch wirkt es, wenn sich ein Feind nur noch auf einem Bein hüpfend verteidigt (Monty Python läßt grüßen). Über Modem und Netzwerk werden Sie aber auch bis zu drei menschliche Gegenüber virtuell verstümmeln können – spätestens ab dem vierten Quartal '97.

DIE BY SWORD – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Interplay
- ▶ **Genre:** Action-Adventure
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Echtzeit-berechnete Bewegungen durch VISM-Motion-Control; 25 verschiedene Gegnertypen; Mehrspielermodus.



Skelettkrieger sind im Ammarsch. (Descent to Undermountain)

Descent to Undermountain

Zu guter Letzt noch ein Blick auf den aktuellen Stand der Entwicklung von »Descent to Undermountain«. Zur Erinnerung: Basierend auf der Engine von »Descent 2« will Interplay das neueste Rollenspiel aus der AD&D-Serie in Szene setzen.

Angesiedelt ist das ganze Abenteuer, wie übrigens schon die »Eye of the Beholder«-Spiele, in den Kavernen unter der Stadt Waterdeep. Dort liegt das Flammenschwert der Spinnenkönigin Liath begraben – blöderweise gut versteckt und auf der untersten Ebene. Da hilft nichts anderes, als den Waffengürtel umzuschlagen, das Zauberbuch zu entstauben und sich in 3D auf den Weg hinab in den Keller zu machen. Unterwegs stoßen Sie natürlich auf zahllose Monsterhorden, die allesamt auf ihre »Erlösung« warten.

Effektvolle Polygone

Derzeit werden gerade die letzten Arbeiten an den SVGA-Grafiken beendet und alle Polygon-Figuren hübsch berechnet. Auch die Reflektions- und Transparenzeffekte sowie die Routinen zur korrekten Berechnung der Schwerkraft sehen ihrer Fertigstellung entgegen. Denn schon im Spätsommer soll das die Pforten der Unterwelt öffnen; und der Ruf des Flammenschwerts lockt wagemutige Abenteurer. (mic)

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Interplay
- ▶ **Genre:** Rollenspiel
- ▶ **Termin:** Spätsommer '97
- ▶ **Besonderheiten:** »AD&D«-Rollenspiel; erweiterte »Descent2«-Engine; Mehrspielermodus.

JETZT ENDLICH IN DEUTSCH!



POWER PLAY 6/97.
85% POWER PLAY VOLLTREFFER
.... GENAU SO MUSS EIN ACTIONSPIEL ANNO
1997 AUSSEHEN ... SPIELERISCH STECKT
'INTERSTATE '76' OHNE EINEN
GROSSTEN SEINER KONKURRENZ IN DIE
SCHLAGHOSENSTASCHEN."

PC PLAYER 6/97.
5 STERNE

.... VON DER HIGHWAY-ACTION WERDE ICH
WOHL ERST ABLASSEN, WENN DIE BORDKANDIDEN
FÜR MEINE VESPA ENDLICH BELIEFERT IST."



PC GAMES 6/97
85% PC GAMES AWARD



PC ACTION 6/97.
86% PC ACTION GOLD
„GROßVIGES UND VARIANTENREICHES
HEHN- UND ACTIONSPENTAKEL“



WINDOWS 95 auf CD-ROM



ACTIVISION

Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1994 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.de>

Zu Besuch bei israelischen Spieleentwicklern

TELSTAR GOES EAST!

Hersteller Telstar ahnt scheinbar, daß unter Israels Sonne nicht nur wohlgeschmeckende Orangensorten reifen, sondern auch witzige Spielideen. Wir besuchten dort zwei Teams, die mit enormem Enthusiasmus neue Projekte in den Genres Strategie und Adventure vorantreiben.

Am Pool nach dem Pina Colada zu greifen, das Glas zum Mund zu führen und zu trinken, ist angesichts der sengenden Hitze in Tel Aviv schon anstrengend genug. Entsprechend groß war meine Bewunderung für die Energie der Programmierer, Grafiker und sonstiger Mitarbeiter israelischer Entwicklerteams. Mit voller Kraft arbeiten diese am Grafikabenteuer »Dementia« und dem Strategiespiel »Virus«.

Virus

Den Alptraum jedes Computerbenutzers macht die Spielsoftware Kidum Multimedia Ltd. mit ihrem Strategiespiel »Virus« unmittelbar nach Programmstart wahr: Ein virtuelles Virus attackiert das System. In einer Art Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und 3D-Action müssen Sie sich nun gegen den unangenehmen Eindringling zu wehren. Das bedeutet für jeden ernstzunehmenden Strategen: auf schnellstem Weg eine Energiequelle schaffen, Panzer bauen und sogenannte Converter herstellen. Mit Hilfe derer vermögen Sie bereits befallene Gebiete zu dekontaminieren und in eigenes Territorium umzuwandeln. Um sich



▲ Das fiese Virus führt nichts gutes im Schilde.

Die Reise ins ES: In Virus durchstöbern Sie während der Virenjagd den Inhalt Ihrer Festplatte.

die nötige Ausrüstung leisten zu können, müssen Sie jedoch fleißig Kilobytes sammeln, denn so ganz umsonst gibt es all diese nützlichen Dinge natürlich nicht. Ihr Opponent, das fiese Virus, versucht natürlich zur selben Zeit Ihnen zu schaden. Es will sukzessive Ihre gesamten Verzeichnisse mit seinen Schergen durchsetzen und Datei für Datei versuchen. Der besondere Gag daran ist, daß Sie sich bei der Bekämpfung des Übeltäters durch die tatsächliche Struktur Ihrer Festplatte bewegen. Produktionsleiterin Rona Segev meinte bei der Präsentation einer fast komplett wirkenden Version hierzu: »Wir wollten ein Spiel herausbringen, das auf jedem Computer anders aussieht. Der Spieler sollte selbst in die Struktur seines eigenen Dateigefüges eintauchen und dort mit dem Inhalt seiner

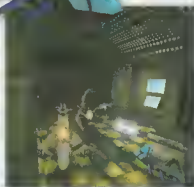
Festplatte auch sichtbar oder hörbar konfrontiert werden.« Und genau das passiert, wenn Sie beispielsweise in einem Ihrer Abwehrfahrzeuge durch die Verzeichnisse dösen, erblicken Ihre eigenen Wav-Files, oder Sie erblicken die gestern gespeicherte Grafikdatei. In den Sequenzen, in denen Sie selbst die Steuerung eines Ihrer Verteidigungsfahrzeuge übernehmen, wirkt die Hatz auf die Datenkiller vom Ambiente her ein wenig wie das große Vorbild »Descent«. Dann schließen Sie, was die Waffen hergeben, auf alle Angreifer, genau wie bei einer 3D-Ballerei. Im strategischen Teil verfolgen Sie die feindlichen Aktivitäten genau und veranlassen Bau und Einsatz entsprechender Gegenmittel. Das Spiel soll missionsweise verlaufen. Sichern ist nicht erlaubt, da sonst aktuell veränderte Dateien entsprechend gespeichert wurden. Derzeit bastelt das Team noch am Mehrspielermodus.

VIRUS - FACTS

- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Auf der Jagd nach Viren durchstöbern Sie die Verzeichnisse und Dateien Ihres eigenen Computers.



Der Bau einer Fahrzeugfabrik ist eine der vorrangigen Aufgaben.



Hier trifft einer Ihrer Panzer auf die Eindringlinge.



Dementia

Als Mitglied der Makh-Shevet-Gruppe scheint das M.A.D.-Engine-Team gerne Omis in seine Adventures einzubauen. Nachdem das Grafik-Adventure »Die Fünfte Dimension« das Haus der Großmutter zum Ausgangspunkt hatte, spielt in »Dementia« eine solch nette alte Dame gleich selbst die Hauptrolle. Nur mit dem Unterschied, daß sie ganz und gar nicht immer lieb und nett ist, sondern vielmehr ganz schön ausgeflippt daherkommt. Ob alle

Omas so unkonventionell handeln, wenn ihnen ihr Kochbuch abhanden kommt, wissen zwar auch die Israelis nicht. Sicher ist nur, daß Abenteurer hier müssen, die das Ding wieder herbeischaffen und dabei helfen, den Dieb, ein bösartiges Karmickel, auszuschalten. Hierzu stiefelt die Seniorin durch zehn bizarre Welten, in denen sie mit den ungewöhnlichen Bewohnern kommuniziert, Gegenstände einsammelt und anwendet. Im Grunde alles durchaus genre-übliche Aufgaben, allerdings mit recht abgefahrenen Rätseln. Ein wenig erinnert das an Alice in Wonderland, nur erscheint alles einen Tick schiller. So fungiert die gute Granny zum Beispiel als Kugel in einem Filzspiel, muß sprichwörtlich verkehrte Welten wieder richtig drehen oder Ballonmänner vom Himmel holen. Damit die witzigen Ideen optisch auch entsprechend überkommen, war eine der wichtigsten Entscheidungen hinsichtlich der Grafik, ob es Videosequenzen geben soll oder nicht. Das Team hat sich dagegen entschieden, wollte den Spieler nicht zum Zuschauer degradieren. Auch vor dem Interface-Modus sollte er verschont bleiben. Somit entstanden Fullscreen-Grafiken mit möglichst vielen Farben. Für die Gestaltung wurde »3D Studio« benutzt. Bei so viel Rücksicht auf den Adventure-Freund bemüht

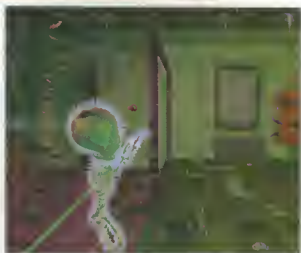


Ziemlich abgehoben, diese Omi.



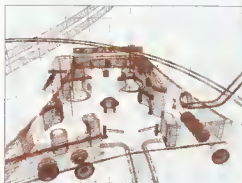
So jung, und schon eine Großmutter auf dem Gewissen: die Beifahrerin ist für die Gestaltung der Granny zuständig, die der Fahrer erachtet hat – im Hintergrund einer der Animationstechniker.

te man sich natürlich auch ganz besonders um eine brauchbare Steuerung. Erste Experimente mit unterschiedlichen Klicklängen wurden wieder verworfen, nachdem die verschiedenen Testpersonen damit nicht gut klarkamen. O-Ton bei der Präsentation: »Da die meisten Leute heutzutage keine Handbücher mehr lesen wollen (wir auch nicht), sollte die Bedienung so ein-



Im Inneren der Fernbedienung geht es im wahrsten Wortsinne heiß her.

fach wie möglich werden. So verfielen wir letztlich doch auf das gängige Drag-and-draw-System zurück.« Was die Musik angeht, ist alles komplett gesammelt. Es soll circa fünf Stunden kontinuierlich Musik erklingen, die stets auf die jeweiligen Aktionen respektive das Spielgeschehen zugeschnitten ist. Das Spiel soll beinahe ohne Verzögerung in anderen Sprachen erscheinen. Dank eines besonderen Systems können bei der Lokalisierung einfach der anderssprachige Text eingespielt und die Lippenbewegungen der Akteure automatisch angepaßt werden. Probleme mit der Synchronismus sind daher von vornherein ausgeschaltet. (ms)



Bis die Oma innerhalb der Pinball-Maschine ihre Runden dreht, gibt es viel Arbeit mit solchen Drahtgittermodellen.



DEMENCIA – FACTS

- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** In dem komplett vorberechneten Grafik-Adventure spielt nicht ein strahlender junger Held, sondern eine ausgeflippte Oma die Hauptrolle. Jede der Spielwelten hat eine Tücke, die sie herausfinden und bewältigen muß.

Neues von Microprose



TREFFEN DER GENERATIONEN



Freitag, 23.05.97. Anlässlich des bevorstehenden weltweiten Releases von »Star Trek: Generations« und über 100 000 Vorbestellungen dieses Spiels lud Microprose nach Köln zu einer großen Party ein. Logischerweise fand das Treffen auf dem neuen Ausflugschiff »RMF 1 Enterprise« statt. Alle Mitarbeiter von Microprose, der Presseagentur Take Us und dem deutschen Vertrieb Leisure Soft präsentierten sich in glänzenden »Star Trek«-Uniformen. Während das Schiff den Rhein runtertuckerte, stellte Thomas Sewing von Microprose das Spiel nochmals vor. Danach zeigte er auch etwas von »X-Com: Apocalypse« und »7th Legion«, ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel, das sich aber noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Weiterhin wurde bekanntgegeben, daß Microprose ab sofort die Produkte von Team 17 vertreiben wird. Team 17 sind verantwortlich für Hits wie »Alien Breed« und »Worms«, und beide Seiten sind sehr zufrieden mit dem Abkommen. Dazu Michael Robinson, Managing Director von Team 17: »Microprose verfügt eindeutig über das richtige Team in Marketing und Verkauf und die perfekte Arbeitsweise, um aus erstklassigen Titeln Blockbuster zu machen.« Nachdem die »geschäftliche« Seite abgeschlossen war, stand einem feucht-fröhlichen Abend nichts mehr im Wege. Microprose veranstaltet natürlich nicht nur Parties, sondern entwickelt auch fließig Spiele. Werfen wir also einen Blick auf drei langersehnte Nachfolger:



Fertigmachen zum Beamen: Die deutsche Microprose-Mannschaft zeigt sich gutgelaunt der Presse.

Frank Guntenhöner von Take Us bei den letzten Vorbereitungen: Sitzen die Ohren richtig?

Eine Darstellerin der Revue-Truppe »La Vie en Rose« umarmt einen Gast.



– hoffentlich wird sie sich auch so gut spielen lassen. Der Planet Yamarovka wird von den Smoke Jaguars besetzt und soll vom Kurita Clan zurückerobert werden. Bei dem Geheimauftrag »bird dog«

Eine neue Grafik-Engine braucht das Land.



Hier zeigt sich schon ein erster Gegner...



... der dem Mech auch gleich arg zusetzt.

Blechkameraden

Microprose hat die Rechte an fünf weiteren Produkten der Mechwarrior- und BattleTech-Reihen aus dem Hause FASA Interactive erworben. Dort wird zunächst an »MechWarrior 3x« gearbeitet. Das Spiel wird auf der »Virtual World«-Version von »Battle Tech 4x« basieren

SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.



DM 177,-*

Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.

Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.

Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.

Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

<http://www.siemens.de/pn/ke>

**I-Surf.
So clever wie Sie.**

*Unverb. inkl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).



werden vier Mechs auf Yamarovka abgesetzt, die im Alleingang die Besetzer besiegen sollen. Dies bedeutet, daß es keine Basen mehr gibt, zu denen man nach jeder Mission zurückkehren kann. Alle Reparaturen müssen durch geschicktes Vorgehen und Eroberung der nötigen Teile ausgeführt werden. Sollte ein Mech bei einem Auftrag völlig zerstört werden, müssen sie zu dritt weiterkämpfen. Insgesamt wird es schwieriger, einen der Bölden in Einzelteile zu zerlegen, genaues Ausloten der Schwachpunkte ist nötig. Auch ein Mehrspielermodus wird vorhanden sein.



Grafisch hat sich das Spiel gegenüber dem Vorgänger deutlich gesteigert.

Luftkampf Teil 2

Das Warten auf »Falcon 4.0« will kein Ende nehmen, jedoch gibt es immer konkretere Informationen zu diesem Titel. Einsatzort für den F-16C Block 50/52 ist die koreanische Halbinsel, wo die nordkoreanischen Streitkräfte durch die entmilitarisierte Zone nach Südkorea vordringen. Die fotorealistischen Bodentexturen sind aus echten Luftaufnahmen entstanden, und auch die Flieger sollen alle bisher dagewesenen Grafik-Standards übertreffen. Man kann sowohl als Flügelmann wie auch als Staffelführer in dem originalgetreuen Cock-



Die Flak heizt dem Flieger ganz schön ein.

Auch die Zwischensequenzen sind jetzt in hoher Auflösung zu bewundern.

pit Platz nehmen und mit Hilfe des vielseitigen Radars gegen die Nordkoreaner bestehen. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf die Mehrspielerfähigkeiten gelegt.

Hier können sich die Spieler auch gegenseitig Befehle geben. Der Produzent sagt über sein Produkt, es sei »the closest you get to being in a real war – fast wie im richtigen Krieg.« (ab)

MECHWARRIOR 3 – FACTS

- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 1. Quartal '98
- **Besonderheiten:** Neue Grafik-Engine; keine Basis mehr, alle Reparaturen und Aufrüstungen müssen durch Eigeninitiative ausgeführt werden; basiert auf der »Virtual World«-Version von »Battle Tech 4«.

Luftkampf Teil 1

Seinerzeit die wohl beste Zweite-Weltkrieg-Flugsimulation war »1942: Pacific Air War«. Microprose veröffentlicht demnächst den Nachfolger »1943: European Air War«, der an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen soll. Insgesamt 20 verschiedene Flieger stehen zur Wahl, mit denen man auch im Netzwerk auf Jagd gehen kann. Die zwei Karriere-Modi erlauben es, sowohl die Luftschlacht um England (Juli – September 1943) wie auch die letzten Luftkämpfe (April 1944 bis April 1945) nachzustellen. Dabei kann man sich vom Flügelmann zum Geschwaderführer hocharbeiten. Trotz einer historisch akkuraten Hintergrundstory darf man wohl den Ausgang ganzer Schlachten neu bestimmen.



Nicht nur die Landschaft, sondern auch alle 3D-Objekte sind mit Texture-Mapping überzogen worden.

EUROPEAN AIR WAR – FACTS

- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** G20-authentische Flugzeugmodelle; historisch akkuraten Missionen; Karriere-Modus; bis zu 32 Flieger simultan in der Luft; ausgeklügelte Mehrspielermodus.



▲ Im High-Tech-Zeitalter wird es nur wenige Dogfights geben.

◀ Die Grafik verspricht, auch einen großen Rechner in Verlegenheit zu bringen.

Neues von Eidos

Lara zwo & Co.

Nach dem Motto: »Ohne Action geht gar nichts« sind im Hause Eidos neue Sachen in der Mache, die den Spielern Ende des dritten Quartals, spätestens jedoch zu Beginn der kalten Jahreszeit tüchtig einheizen sollen.

Tomb Raider 2

Als Zaungäste der Kollegen vom PlayStation-Magazin durften wir schon einige Räume der Konsolenversion von »Tomb Raider 2« begutachten. Darin soll die gute Lara ihren gestählten Körper nicht nur in gewohnter Sportlichkeit präsentieren, sondern hat sogar noch etwas dazugelernt. Sie wurde mit neuen Moves ausgestattet. So sahen wir sie beispielsweise an Steilmauern in schwindelnde Höhen entschwinden, die jedem Freeclimber zur Ehre gereichen würden. Sie bewegt sich durch eine grafisch ganz neu gestaltete Umgebung. Außerdem war sie beim Friseur, so daß ihr zum Zopf geflochtenes Haar frisch onduiert, äh, animiert bei allen Aktivitäten frech umhervirbelt. Durch den erfolgreichen Vorgängertitel zu einer Art Markenzeichen des Hauses Eidos avanciert, darf die Hauptdarstellerin für Promotionzwecke jetzt auch noch Markenkleidung tragen. Modebewußt zeigt sich Lara Croft prompt in Designerklamotten von Versace oder Armani.

Team Apache

Höchste Realitätsnähe verspricht Eidos Interactive in der Hubschraubersimulation »Team Apache«. Immerhin war Spieledesigner und Produzent Bryan Walker eie-



Von wegen »Venedig sehen und sterben«: In Tomb Raider 2 ist Lara vom Scheitel bis zur Sohle quacklebendig, nicht mal der Zopf hält still.



Lara geht im Nachfolger sogar die Wände hoch.

penverbünden eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen. Faktoren wie Kampfmoral oder Reparaturzeiten defekter Helikopter müssen Sie ebenso einkalkulieren.

mals selbst Pilot des legendären Apache-Kampfhubschraubers. Der Desert-Storm-Veteran will seine gesamte Erfahrung als geballte Ladung ins Spiel bringen. Personaleinsatz und Führungsverhalten sollen mehr Gewicht erhalten. Da die Piloten nicht stereotyp auf ihren Kommandanten reagieren, wird ein feines Händchen im Umgang mit Untergebenen und anderen Trup-



Team Apache: Der Apache macht sowohl im Verband, als auch solo eine gute Figur.



◀ Egal, ob Sie in der Harrier (oben) oder per Cobra (links) unterwegs sind, ...

Zudem soll Ihr Vorgehen nicht nur durch das Abrufen diverser vorgefertigter Formationen bestimmt werden können, sondern auch eigene Kampftaktiken einsetzbar sein. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad kann der Schwerpunkt mehr auf der Actionseite liegen oder die taktische Komponente stärker betont sein.



Ein paar Partner zum Dogfight dürften sich am Online-Himmel von Confirmed Kill stets finden lassen.

Confirmed Kill

Das wachsende Interesse an Online-Spielen veranlaßt Eidos zur Zusammenarbeit mit dem Internet-Spielerservice »Total Entertainment Networks«. In »Confirmed Kill« sollen sich die Teilnehmer harte Luftkämpfe in Maschinen des Zweiten Weltkrieges liefern. Die Mehrspielerschlachten finden nicht in offenen Szenarien statt, sondern sind in Missionen aufgeteilt. Neben historisch authentischen Einsätzen sind auch fiktive Schauplätze geplant, und wenn die nicht genügen, darf sich noch eigene Auseinandersetzungen zimmern. Die Flugsimulation wird in feiner Super-VGA-Grafik präsentiert und für 3D-Beschleuniger optimiert. Günstige Gebühren des Anbieters sowie ein besonderes System bei der Punkteverteilung sollen vor allem Neulinge zur Teilnahme an dem Online-Spektakel reizen. Durch weit entwickelte Technologie mit Anleihen aus dem militäri-

schen Bereich sollen aber auch alte Haudegen durchaus auf ihre Kosten kommen.

Flying Nightmares 2

Während der Vorgänger den 3D0-Besitzern vorbehalten war, droht jetzt auch PC-Spielern der fliegende Alptraum: »Flying Nightmares 2«, eine abwechslungsreiche Flugsimulation mit Strategie-Elementen, die eher unentschlossenen Naturen auf die Sprünge, besser gesagt in die Lüfte helfen soll. Wer sich bisher nur schwer entscheiden konnte, ob er nun lieber im Cockpit eines Hubschraubers oder eines Kampfflugzeuges Platz nehmen möchte, hat hier beide Fluggeräte in einem Spiel. Entweder



... Ihr taktisches Geschick ist auf jeden Fall gefragt.

düsen Sie in einer AV 8B Harrier 2 Plus durch die Gegend oder schrauben sich mit einem zweisitzigen AH-1 W Cobra-Helikopter in ungeahnte Höhen. Außer standesgemäßen Dingen wie hochauflösende Grafiken und virtuellem Cockpit erwarten Sie strategische Elemente, wenn Sie Ihr Talent als Teamkommandant unter Beweis stellen. Etwa indem Sie geschickt die Bodentruppen neu formieren, verstecken oder zurückziehen und, falls nötig, Verstärkung anfordern. PC- und Mac-User können sich im TCP/IP-Netzwerk gegenseitig zeigen, was eine Harke ist.

Deathtrap Dungeon

Fast schon ein Veteran in der Pipeline ist »Deathtrap Dungeon«. Bereits auf der Frühjahrs-ECTS 1996 gab es erste Bilder zu diesem 3D-Action-Adventure.



Nichts für ängstliche Naturen: Deathtrap Dungeon.



In den Dungeons hat die Heldin mit den Drachen nichts zu lachen.



Die X-32-Variante aus dem JSF-Programm auf ihrem »Jungferflug« über Afghanistan.

Doch ganz so schnell scheint es mit dem Abstieg in die Dungeons nicht zu gehen. Immerhin sollen über fünfzig verschiedene Monstertypen zehn strapazierende Level bevölkern. Die Gegner dürfen Sie dann wahlweise mit Magie oder roher Körperkraft beharken, wohingegen zahlreiche verzwickte Rätsel Ihr geistiges Potential fordern. Damit auch wirklich dauernd ordentlich was los ist, wurden zahlreiche Hindernisse und Fallen ersonnen. Stimmungsvolle Lichteffekte sollen ein übriges für dichte Atmosphäre leisten. Das actiongeladene Abenteuer basiert auf den Fighting-Fantasy-Books von Brettspielprofi Ian Livingstone.



Die Treppen zu anderen Ebenen sind in Machine Hunter nicht leicht zu finden.



Der tapfere Titelheld von Ninja läßt sich hier sprichwörtlich sein magisches Können aufblitzen.



Überall trifft der Schattenkämpfer auf bewaffneten Widerstand.

Da er mittlerweile auch Präsident von Eidos Interactive ist und somit höchstselbst über die Entwicklung wacht, lohnt sich das Warten auf das verspätete Spiel bestimmt nicht nur für die Fangemeinde seiner Werke.

J.S.F.

Mit »J.S.F.« ist Eidos der Zeit wieder weit voraus. Denn das »Joint Strike Fighters«-Programm der amerikanischen Regie-

rung in Zusammenarbeit mit Lockheed-Martin befindet sich in der Realität gerade mal in der Anfangsphase. Auf Ihrem PC dürfen Sie bereits im Herbst mit der schwerflugtauglichen X-32 ASTOVL und der X-35 auf Feindflug gehen. Vier Kampagnen über Afghanistan, Rußland, Korea und Kolumbien werden Ihnen ausreichend Gelegenheit bieten, sich von der Effektivität der US-Vorzeigeflieger selbst zu überzeugen. Da die SVGA-Grafik mit bis zu 1280 mal 1024 Pixel in High-Color glänzen will, werden die speziellen Fähigkeiten von MMX-Systemen ausgenutzt.

Machine Hunter

An Tkarions »Project Paradise« orientiert sich »Machine Hunter«. In diesem Actionspiel jagen Sie aus der Vogelperspektive Droiden. Die sind mit einem Virus infiziert und haben es seither satt, ständig niedere Dienste für die Menschen zu verrichten. Der Held muß verhindern, daß sich die Seuche weiter ausbreitet und soll durch 25 Abschnitte gelenkt werden. Nach und nach übernehmen Sie dabei jeweils Ausrüstung und Steuerung größerer, besiegtter Gegner und sorgen so für verstärkte Wehrhaftigkeit der Spielfigur. Neben Einspieler-Leveln mit mehreren Etagen ist ebenfalls ein Deathmatch-Modus für bis zu acht Teilnehmer geplant.

Ninja

Die geheimnisvollen Schattenkämpfer üben seit jeher einen unwiderstehlichen Reiz auf Programmierer aus. Im Action-Adventure »Ninja« sollen Sie die Spielfigur durch zwölf 3D-Level lenken. Der Held verfügt über diverse Eigenschaften und kann diese ausbauen. Für Stamina- und Gesundheitspunkte muß er Schreine finden, die überall in den Abschnitten verteilt sind. Seine magischen Kräfte erhöhen sich mit der Anzahl besiegter Bösewichte. Das ganze Geschehen soll aus verschiedenen Kamerawinkeln zu sehen sein, die abhängig von Kampfsituation und Umfeld wechseln.

Fighting Force

Beim 3D-Beat'em-up »Fighting Force« dürfen Actionfreunde demnächst nicht nur die Fäuste, sondern auch Waffen sprechen lassen. Dennoch werden oft genug kraftvolle Rundumkicks gefragt sein, da sich meist gleich mehrere Gegner auf einmal aus verschiedenen Richtungen auf den Helden stürzen. Manche Kämpfer kommen ganz cool per Auto ins Szenario gefahren, und auch sonst ist einiges an netten Gags samt Einbeziehung der Umgebung eingebaut. Mit diversen Extrawaffen zum Einsammeln lassen sich die Angreifer nämlich gleich viel besser beeindruckten. Apropos Eindruck: Unsere ersten Eindrücke stammen zwar von der PlayStation-Version, aber auch die PC-Prügelfans dürfen sich aufünftige Schlägereien freuen. (ms)



In Fighting Force fahren die Herren Schläger mit der Nobelkarosse zur Party.



Statt »hoch die Tassene«, heißt es hier nur hoch die Fäuste.

DWDOGE

FIGHT FOR YOUR LIFE

jetzt erhältlich!



coming soon

mörderische Waffen
abgewrackte Karren
gemeine Gegner
und jede Menge

ACTION

<http://www.funsoft-online.com>



COMPACT
disc
CD-ROM

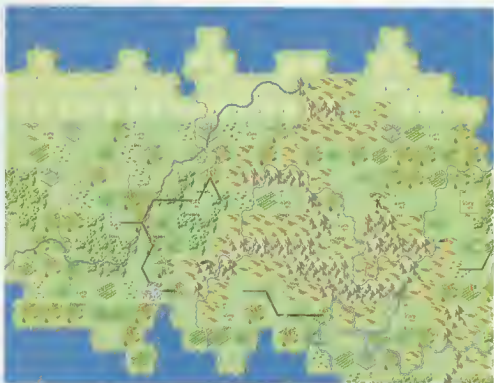
Vertriebt: Buchware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • ProxiSoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/12210 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Überreicht: ABC SPIELKASSEN Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Imperialismus

GRIFF NACH DER MACHT

Nachbarn werden bestochen, Gegner bedroht, geheime Briefe wechseln ihren Besitzer. Ein ganz normaler Schultag also? Mitnichten – SSI bringt Ihnen die hohe Schule des Regierens näher.

Wein »Civiltzation« zu komplex und »Risk« zu simpel ist, der wird SSIs neuen Wurf mögen. Die kalifornische Mindscape-Tochter drängt nämlich vehement auf den Spielmarkt. Und genau darum geht es bei »Imperialismus«: Nicht nur wirtschaftlich, sondern auch militärisch und diplomatisch soll ausgerechnet Ihr Land die Herrschaft aller Nationen übernehmen. Deren gibt es insgesamt 23, die in sieben Hauptreiche und 16 kleinere Länder unterteilt sind. Bei jeder neuen Partie wird per Zufallsprinzip eine Phantasiewelt zusammengebastelt, in der Ihre Heimat fest vorgegeben ist. Jahr um Jahr lenken Sie nun die Geschehnisse des in quadratische Provinzen unterteilten Reiches. Neben der Länderzahl bleibt der Spielzeitraum immer der selbe – er erstreckt sich von 1814 bis 1914. Gerade in dieser Epoche gab es viele bahnbrechende Entwicklungen und Erfindungen, die die Menschheit bis heute prägen. »Bahnbrechend« ist hier durchaus wörtlich zu nehmen, denn allein die ersten Eisenbahnen ließen die Entfernungen gewaltig zusammenschrump-



Auf der Hauptkarte (hier aus mehreren Einzelbildern zusammengesetzt) steuern Sie Ihre Spezialisten durch heimatische Gefilde.

fen. Auch auf See sorgte die Dampfmaschine für Tempo. Waren Schiffe bis dahin stark von anständigem Wind in den Segeln abhängig, durften die Kapitäne nun auch bei Flaute kräftig Gas – respektive Dampf – geben. Durch das »Zusammenrücken« der Nationen mußten Politiker schnell umdenken und über den eigenen Tellerrand hinausschauen. Plötzlich hat nämlich bei-

spielsweise die Stoffproduktion am anderen Ende der Welt sehr wohl Einfluß auf den eigenen Markt. Deshalb sollten Sie als erstes die eigene Wirtschaft ankurbeln. Es gilt, einen geeigneten Ort für die Hauptstadt zu finden, die stellvertretend für die eigene Ökonomie steht. Hier werden Fabriken errichtet, Arbeitskräfte ausgebildet und Güter hergestellt. Davon gibt es gleich 15, wobei man zehn in der freien Natur vorfindet. Die übrigen müssen Sie durch Weiterverarbeitung gewinnen – so



In der Hauptstadt malochen Ihre Arbeiter. Oben liegt die Schiffswerft, links davon die Universität.



Wie damals bei Erichs Planwirtschaft: Per Menü gibt man den Fabriken eine schlichte Produktionsorder.



Für kräftige Finanzspritzen ist die liebe Konkurrenz sehr empfänglich.

wird aus Arbeitskraft, Kohle und Eisen der Stahl, aus dem Sie wiederum Kanonen oder Eisenwaren produzieren können. Den größeren Teil Ihrer Rohstoffe beziehen Sie aus dem eigenen Land. An die Hauptstadt angrenzenden Provinzen füllen die Lagerhäuser automatisch, alle übrigen Gebiete verlangen eine Bahnverbindung nebst Verladestation. Ingenieure verlegen die hierfür erforderlichen Gleise, Bauern rupfen Tomaten und andere Vitaminbomben aus dem Boden, während »Prospektoren« wie die Trüffelschweine nach wertvollen Mineralien suchen.

Handel und Wandel

Ihre Erzeugnisse stellen gleichzeitig die einzige Einnahmequelle dar. Da die Bevölkerung freierweise keine Steuern zahlt, müssen Sie die heimischen Produkte auf dem Weltmarkt feilbieten. Auch umgekehrt wird ein Schuh daraus – so dürfen Sie ebenfalls in die Käuferrolle schlüpfen. Die Preise sind vorgegeben, ändern sich



Die Uni bildet nicht nur Diplom-Ackererscholenwende-techniker aus.

Auch diplomatisch sollten Sie einiges auf dem Kasten haben. Neben den genrellen Friedensverträgen, Verteidigungsabkommen und Nichtangriffsakten dürfen Sie auch Handelskontrakte unterschreiben. Vor allem mit Subventionen in harten Dollars kann man Einfluß auf andere Länder nehmen. Kleinere Reiche wer-

Je größer Ihre Flotte ist, desto mehr Güter können Sie handeln.

aber mit Angebot und Nachfrage. Nationen, mit denen man viel handelt, sind schon bald wohlgesonnene Partner – also muß man sehr wohl bedenken, wem man etwa die heißbegehrte Baumwolle zukommen läßt.



den so zu Satellitenstaaten oder schließen sich gar Ihrer glorreichen Nation an. Allerdings behalten die Völker auch im Auge, was Sie mit anderen Ländern anstellen. Ist etwa Staat A mit Reich B befreundet, mit dem Sie gerade einen Krieg angezettelt haben, können Sie sehr schnell auch A gegen sich aufbringen.

Aggressiv veranlagte Zeitgenossen dürfen auch in die Generalsuniform schlüpfen und ihre Truppen aus-schwärmen lassen. Das mißfällt nicht nur dem Angegriffenen, sondern auch dem Rest der Welt. Hinzu kommt, daß Infanterie, Reiterei und Artillerie sehr kostspielig sind, so daß man einen Krieg wirklich nur als letztes Druckmittel einsetzen sollte. Kommt es zu Kämpfen, wechselt Imperialismus auf eine taktische Karte, wo Sie Ihre tapferen Mannen rundenweise über das virtuelle Schlachtfeld scheuchen.

Neben Partien gegen den Computer sind politische Auseinandersetzungen mit Freunden möglich. Außer Internet- und Direktverbindungen ist auch ein »Hot Seat«-Modus für die kommende Version geplant. (md)



Das Depot ist für die frischen Truppen zuständig.



IMPERIAL TIMES

Stahl Shoguns
Plague Infected Nations

The latest news from the front lines of the war between the two great powers of the East. The number of infected nations has increased significantly since the last report. The plague is spreading rapidly, and the infected nations are now under a strict quarantine. The plague is a deadly disease that spreads through the air and is fatal within a few days. The infected nations are now under a strict quarantine, and the plague is spreading rapidly.

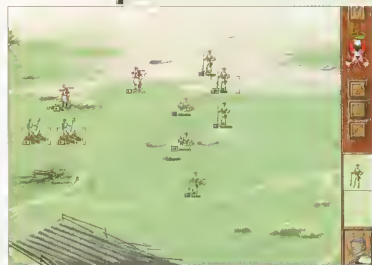
Attack on Rome
Rebels

The latest news from the front lines of the war between the two great powers of the East. The number of infected nations has increased significantly since the last report. The plague is spreading rapidly, and the infected nations are now under a strict quarantine. The plague is a deadly disease that spreads through the air and is fatal within a few days. The infected nations are now under a strict quarantine, and the plague is spreading rapidly.

Steel Masters
An Urgent Deal?

The latest news from the front lines of the war between the two great powers of the East. The number of infected nations has increased significantly since the last report. The plague is spreading rapidly, and the infected nations are now under a strict quarantine. The plague is a deadly disease that spreads through the air and is fatal within a few days. The infected nations are now under a strict quarantine, and the plague is spreading rapidly.

Wir basteln uns ein Schiff.



Praktische Erfindungen sind zwar teuer, machen das Leben aber gleich viel leichter.

Und seid ihr nicht willig, so brauchen wir Gewalt: Eine taktische Schlacht entbrennt.

Die Zeitung informiert über das aktuelle Geschehen – Lesen bildet bekanntlich.

IMPERIALISMUS – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Mindcape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Juli '97
- **Besonderheiten:** Zufällig generierte Spielwelt; Diplomatie, Wirtschaft, Militär; komplexes Wirtschaftssystem.

→ Alle Musik-TV F

Jetzt macht ihr die



Hier spielt die Musik: Mit dieser fantastischen Software gelangt Ihr spielerisch in kürzester Zeit zum begeisterten Musik-Video. In einer Qualität, die sich sehen und hören lassen kann. Da werden Eure Freunde Augen machen!



**Einfach
beeindruckend!
Der perfekte
Hit-Clip!**



Einfacher geht's nicht:
Perfekt aufeinander
abgestimmte Sounds,
Videos, Animationen
und Effekte warten
nur darauf von der
Kette gelassen zu
werden. Einfach
kurz anhören bzw.
angucken, auswählen
und per Drag and
Drop auf die ge-
wünschte Ton- oder
Videospur ziehen.
Und in weniger als
10 Minuten ist Dein
persönlicher Hit-Clip
vorführbereit!

ans aufgepaßt! coolen Video-Clips am eigenen PC!



keine
Zusatzhardware
erforderlich!
Multimedia-PC erforderlich



DATA BECKER

Noch mehr Hits im Internet: <http://www.databecker.de>

✦ Mehr als 440 Sounds,
678 Videos, Animationen
und Hintergrundbilder

✦ 8-Spur-Harddisk-
Recording in 16-Bit-
Stereo

✦ Soundeffektgerät mit
62 fertigen Effekten

✦ Inkl. Videospuren &
2 Spuren für Video-
effekte

✦ AVI-, WAV- und BMP-
Dateien importierbar

✦ Audio in CD-Qualität,
Video in VHS-Qualität

✦ Kompetibel zu gängigen
Sound-Sammlungen
(tempounabhängig)

MusicVideo Machine
CD-ROM, Best.-Nr. 6945

nur DM
99,-

Systemvoraussetzungen:
Prozessor 100 MHz, Windows 95,
Windows NT 4.0 oder höher,
16 MB RAM, 1 MB-Grafikkarte HiColor,
16-Bit-Soundkarte

DATA BECKER GmbH & Co. KG,
Postfach 102044, 40011 Düsseldorf

Bestellen rund um die Uhr:

Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999

Schicken Sie mir bitte versandkostenfrei:

☐ MusicVideo Machine (6945)

Jetzt bestellen!

Name, Vorname _____ 07 24 23

Straße _____

PLZ/Ort _____

Zahlungsart: ☐ Ich zahle per Nachnahme.

☐ Ich lege einen Versicherungsschein bei.

☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER

Kto. Nr.: _____ BLZ: _____

Bei Kreditinstitut _____

Datum, Unterschrift _____



Pazifik Admiral und Panzer General III D

KAMPF AN ALLEN FRONTEN

Für Strategen wird der Herbst heiß: SSI setzt mit »Pazifik Admiral« die »Five Stars Series« fort. Außerdem sollen bald dreidimensionale Panzer durchs kriegsgebaute Europa rattern.

Vor geraumer Zeit hat SSI mit »Panzer General« und dem Nachfolger »Allied General« das rund-basierte Hexfeldgenre neu belebt. Realistische, aber leicht verständliche Regeln, umfangreiche Truppentypen und die praktische »Undo«-Funktion ließen Feldherrenherzen höherschlagen. Nach Ausflügen in die Märchenwelt (»Fantasy General«) und ins All (»Star General«) wird die sogenannte »Five Stars Series« nun mit »Pazifik Admiral« beendet.

Das neueste Werk ist äußerst wasserlastig. Schiffe spielen diesmal den Hauptpart. Im Gegensatz zur Allied-beziehungsweise Panzerversion, wo die Pötte lediglich als Unterstützungseinheiten auftauchten, kann man Marineeinheiten jetzt auch selbst aufstellen. Flugzeugträger, die zuvor gänzlich fehlten, haben eine sprichwörtlich tragende Funktion. Sie bilden als fahrende Flugplätze das Rückgrat der verschiedenen Flotten und lösen damit die mittlerweile veralteten Schlachtschiffe ab. Große Kühne erstrecken sich sogar über mehrere Hexfelder. Ein weiterer Unterschied zu den »normalen« Einheiten ist, daß Treffer unterschiedliche Folgen haben. Während ein Panzer sofort in die Binsen geht, kann der Kapitän eines Stahlrüdens zunächst an Bord bleiben:

Bevor ein Schiff sinkt, fallen nach und nach einzelne Abteilungen aus(einander). So können etwa Maschinenraum oder Steuerzentrale und bei Trägern das Flugdeck zerstört werden. Pazifik Admiral liefert zwei komplette Kampagnen und



Nomen est omen: Pazifik Admiral bietet nicht nur Landschlachten, sondern vor allem Seegefechte.

voraussichtlich 26 einzelne Szenarien. Das erste beginnt bereits im Jahre 1936. Während der unselige kleine Mann mit dem charakteristischen Oberlippenbart noch von der »Kornkammer« Ukraine träumt, sind die Japaner schon weiter: Sie greifen in diesem Jahr die »Reichssessel« China an. Wahlweise übernehmen Sie die Seite der Alliierten oder der Japaner. Während die Asiaten bei andauernden Erfolgen sogar bis San Francisco kommen und die Metropole nebst Golden Gate Bridge

erobern können, müssen die Amerikaner in ihrer letzten Mission Japan besetzen – jedoch ohne atomare Hilfe. Die einzelnen Aufträge bauen aufeinander auf. Das bewährte Prinzip wurde beibehalten, mit den Oberleuten der Truppen des vorherigen Szenarios ins neue zu starten – inklusive der erreichten Erfahrungstufen. Zum Beispiel muß sich Ihre Flotte an eine Insel herankämpfen, die feindlichen Schiffe unter die Wasseroberfläche schicken und Verteidigungsstellungen auf dem Festland ausschalten. Ist dies gelungen, beginnt das nächste Szenario. Darin krabbeln Ihre gerade eben angelandeten Soldaten aus dem feuchten Sand und rücken ins Innere des Eilands vor, um die strategischen Punkte einzunehmen. Zerstörer, Schlachtschiffe oder Flugzeugträger können keineswegs einfach bis zur Küste rauschen. Da die Gewässer hier eher Surfbrett-Tiefe haben, müssen Ihre Mannen wohl oder übel auf schwach gepanzerte Landungsboote umsteigen – »D-Day« läßt grüßen. Um die geographischen Verhältnisse zu wahren (schließlich bietet das pazifische Gebiet viel Wasser, aber kaum Land), sind Inseln bei Seeschlachten nur wenige Hexfelder groß. Sobald die Invasion beginnt, schaltet das Spiel auf einen anderen Maßstab um – jetzt besteht das unkämpfte Land aus zahlreichen Sechsecken. Wie bereits bei den Vorgängern sind »Nebenländer« mit von der Partie (etwa Großbritannien, China oder die Philippinen), deren Schicksal man mit in die Hand nehmen muß.

SSI spendiert dem jüngsten Sproß der Fünferserie einen Editor. Da er auch die Szenarien und Einheiten aus Panzer- und Allied General enthält, lassen sich Phantasieschlachten im Stile von »was wäre wenn« durchspielen.

... Deutschland plötzlich über Flugzeugträger verfügt.

PC PLAYER 8/97

Per Karten-Editor kann es passieren, daß ...



... die »Bismarck« gegen die »Yorktown« antritt oder ...





Das Wetter beeinflusst Truppenbewegungen – Panzer haben nun mal keine Kufen.

Preview in diesem Heft) auf ein drittes: »Panzer General III Dr. Die Grafik rundweiser Strategiewerke sieht neben der Echtzeitkonkurrenz oft alt aus. Um das flache Antlitz von Panzern, Artillerie und Fliegern aufzupolieren, hat man ihnen daher eine dreidimensionale Form verpasst. Auch am Gelände waren die kalifornischen Grafiker eingesetz. Sie griffen sogar zu Pinsel und Wachsmalstift und zeichneten die Landschaften von Hand. Große Städte sind mit ihren Wahrzeichen bestückt: Über den Dächern von Paris prangt die Spitze des Eiffelturms, die Tower Bridge überspannt die dahnplätschernde Themse. Zudem hinterlassen Explosionen Krater oder Brände – und sorgen für Jubelausbrüche der ortsansässigen Zivilisten. Die realistischere Darstellung tiefert denn auch ein »Ich bin mittendrin«-Gefühl. Eine wichtige Aufgabe kommt den Offizieren zu. Sie nehmen durch ihre Persönlichkeit Einfluss auf Moral und Kampfkraft der eigenen Kämpen. Im Gegensatz zu den zweidimensionalen Tanks aus Panzer General sind die 3D-Kollegen auch waffentechnisch aufgespaltet worden: Ihre Geschütze nehmen jetzt bis zu zwei Felder entfernte Ziele aus Korn.

1st Panzer General III Dr. In die Läden gerollt, dürfen Sie sich durch vier Kampagnen mit etwa 36 Szenarien vorkämpfen. Wie beim Salzwasserbruder Panzer General wird es auch hier um einen Schlacht-Generator geben, mit dem Bastler sich eigene Missionen zusammenfriemeln können. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Mehr-Spielerfunktion: Über Internet oder lokales Netzwerk lässt sich so manch lange Freundschaft ganz abrupt beenden. (md)

Rumpelnde Ungetümte reißen das friedliche Dorf Jäh aus seinem Schlummer (»Panzer General III Dr.).

So verlegt der Experimentierfreudige die japanische Flotte ins Mittelmeer, während die deutsche Marine kurzerhand Flugzeugträger erhält.

Panzer General III Dr

Da Spielereien scheinbar nur schlecht auf zwei Beinen stehen können, setzt SSI neben Pazifik

Admiral- und »Imperialismus« (Preview in diesem Heft) auf ein drittes: »Panzer General III Dr. Die Grafik rundweiser Strategiewerke sieht neben der Echtzeitkonkurrenz oft alt aus. Um das flache Antlitz von Panzern, Artillerie und Fliegern aufzupolieren, hat man ihnen daher eine dreidimensionale Form verpasst. Auch am Gelände waren die kalifornischen Grafiker eingesetzt. Sie griffen sogar zu Pinsel und Wachsmalstift und zeichneten die Landschaften von Hand. Große Städte sind mit ihren Wahrzeichen bestückt: Über den Dächern von Paris prangt die Spitze des Eiffelturms, die Tower Bridge überspannt die dahnplätschernde Themse. Zudem hinterlassen Explosionen Krater oder Brände – und sorgen für Jubelausbrüche der ortsansässigen Zivilisten. Die realistischere Darstellung tiefert denn auch ein »Ich bin mittendrin«-Gefühl. Eine wichtige Aufgabe kommt den Offizieren zu. Sie nehmen durch ihre Persönlichkeit Einfluss auf Moral und Kampfkraft der eigenen Kämpen. Im Gegensatz zu den zweidimensionalen Tanks aus Panzer General sind die 3D-Kollegen auch waffentechnisch aufgespaltet worden: Ihre Geschütze nehmen jetzt bis zu zwei Felder entfernte Ziele aus Korn.

PAZIFIK ADMIRAL – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Windscape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** September '97
- **Besonderheiten:** Zahlreiche Szenarien auf beiden Seiten; Missionen gehen ineinander über; Editor; Schiffe können gekauft werden.

PANZER GENERAL III Dr – FACTS

- **Hersteller:** SSI/Windscape
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Oktober '97
- **Besonderheiten:** Dreidimensionale Einheiten, handgezeichnete Landkarten; Offiziere beeinflussen Truppen; Editor.

VERSAND
MEDIA WORLD
 Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH
 24 Std.-Bestell-Service
 Tel. 089/98 29 02 76
 Fax 089/98 29 02 77
 e-mail Media_World@msn.com
 Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81673 München

NEU!
 Lieferung auf Rechnung
 Versandkosten DM 2,50

LucasArts 10 Adventures Sam & Max, Loom, Marvin's Maracas, Monkey Island 1-3, Zork Mac Krackin' DV 44,95

Abenteuerspiele	Geschichtsspiele
Ace Ventura Arc of Time Aladdin Backman's Beach Backus Batwing Batwing 2 Batwing 3 Batwing 4 Batwing 5 Batwing 6 Batwing 7 Batwing 8 Batwing 9 Batwing 10 Batwing 11 Batwing 12 Batwing 13 Batwing 14 Batwing 15 Batwing 16 Batwing 17 Batwing 18 Batwing 19 Batwing 20 Batwing 21 Batwing 22 Batwing 23 Batwing 24 Batwing 25 Batwing 26 Batwing 27 Batwing 28 Batwing 29 Batwing 30 Batwing 31 Batwing 32 Batwing 33 Batwing 34 Batwing 35 Batwing 36 Batwing 37 Batwing 38 Batwing 39 Batwing 40 Batwing 41 Batwing 42 Batwing 43 Batwing 44 Batwing 45 Batwing 46 Batwing 47 Batwing 48 Batwing 49 Batwing 50 Batwing 51 Batwing 52 Batwing 53 Batwing 54 Batwing 55 Batwing 56 Batwing 57 Batwing 58 Batwing 59 Batwing 60 Batwing 61 Batwing 62 Batwing 63 Batwing 64 Batwing 65 Batwing 66 Batwing 67 Batwing 68 Batwing 69 Batwing 70 Batwing 71 Batwing 72 Batwing 73 Batwing 74 Batwing 75 Batwing 76 Batwing 77 Batwing 78 Batwing 79 Batwing 80 Batwing 81 Batwing 82 Batwing 83 Batwing 84 Batwing 85 Batwing 86 Batwing 87 Batwing 88 Batwing 89 Batwing 90 Batwing 91 Batwing 92 Batwing 93 Batwing 94 Batwing 95 Batwing 96 Batwing 97 Batwing 98 Batwing 99 Batwing 100	Ace Ventura Ace Ventura 2 Ace Ventura 3 Ace Ventura 4 Ace Ventura 5 Ace Ventura 6 Ace Ventura 7 Ace Ventura 8 Ace Ventura 9 Ace Ventura 10 Ace Ventura 11 Ace Ventura 12 Ace Ventura 13 Ace Ventura 14 Ace Ventura 15 Ace Ventura 16 Ace Ventura 17 Ace Ventura 18 Ace Ventura 19 Ace Ventura 20 Ace Ventura 21 Ace Ventura 22 Ace Ventura 23 Ace Ventura 24 Ace Ventura 25 Ace Ventura 26 Ace Ventura 27 Ace Ventura 28 Ace Ventura 29 Ace Ventura 30 Ace Ventura 31 Ace Ventura 32 Ace Ventura 33 Ace Ventura 34 Ace Ventura 35 Ace Ventura 36 Ace Ventura 37 Ace Ventura 38 Ace Ventura 39 Ace Ventura 40 Ace Ventura 41 Ace Ventura 42 Ace Ventura 43 Ace Ventura 44 Ace Ventura 45 Ace Ventura 46 Ace Ventura 47 Ace Ventura 48 Ace Ventura 49 Ace Ventura 50 Ace Ventura 51 Ace Ventura 52 Ace Ventura 53 Ace Ventura 54 Ace Ventura 55 Ace Ventura 56 Ace Ventura 57 Ace Ventura 58 Ace Ventura 59 Ace Ventura 60 Ace Ventura 61 Ace Ventura 62 Ace Ventura 63 Ace Ventura 64 Ace Ventura 65 Ace Ventura 66 Ace Ventura 67 Ace Ventura 68 Ace Ventura 69 Ace Ventura 70 Ace Ventura 71 Ace Ventura 72 Ace Ventura 73 Ace Ventura 74 Ace Ventura 75 Ace Ventura 76 Ace Ventura 77 Ace Ventura 78 Ace Ventura 79 Ace Ventura 80 Ace Ventura 81 Ace Ventura 82 Ace Ventura 83 Ace Ventura 84 Ace Ventura 85 Ace Ventura 86 Ace Ventura 87 Ace Ventura 88 Ace Ventura 89 Ace Ventura 90 Ace Ventura 91 Ace Ventura 92 Ace Ventura 93 Ace Ventura 94 Ace Ventura 95 Ace Ventura 96 Ace Ventura 97 Ace Ventura 98 Ace Ventura 99 Ace Ventura 100
Abenteuerspiele	Geschichtsspiele
Ace Ventura Ace Ventura 2 Ace Ventura 3 Ace Ventura 4 Ace Ventura 5 Ace Ventura 6 Ace Ventura 7 Ace Ventura 8 Ace Ventura 9 Ace Ventura 10 Ace Ventura 11 Ace Ventura 12 Ace Ventura 13 Ace Ventura 14 Ace Ventura 15 Ace Ventura 16 Ace Ventura 17 Ace Ventura 18 Ace Ventura 19 Ace Ventura 20 Ace Ventura 21 Ace Ventura 22 Ace Ventura 23 Ace Ventura 24 Ace Ventura 25 Ace Ventura 26 Ace Ventura 27 Ace Ventura 28 Ace Ventura 29 Ace Ventura 30 Ace Ventura 31 Ace Ventura 32 Ace Ventura 33 Ace Ventura 34 Ace Ventura 35 Ace Ventura 36 Ace Ventura 37 Ace Ventura 38 Ace Ventura 39 Ace Ventura 40 Ace Ventura 41 Ace Ventura 42 Ace Ventura 43 Ace Ventura 44 Ace Ventura 45 Ace Ventura 46 Ace Ventura 47 Ace Ventura 48 Ace Ventura 49 Ace Ventura 50 Ace Ventura 51 Ace Ventura 52 Ace Ventura 53 Ace Ventura 54 Ace Ventura 55 Ace Ventura 56 Ace Ventura 57 Ace Ventura 58 Ace Ventura 59 Ace Ventura 60 Ace Ventura 61 Ace Ventura 62 Ace Ventura 63 Ace Ventura 64 Ace Ventura 65 Ace Ventura 66 Ace Ventura 67 Ace Ventura 68 Ace Ventura 69 Ace Ventura 70 Ace Ventura 71 Ace Ventura 72 Ace Ventura 73 Ace Ventura 74 Ace Ventura 75 Ace Ventura 76 Ace Ventura 77 Ace Ventura 78 Ace Ventura 79 Ace Ventura 80 Ace Ventura 81 Ace Ventura 82 Ace Ventura 83 Ace Ventura 84 Ace Ventura 85 Ace Ventura 86 Ace Ventura 87 Ace Ventura 88 Ace Ventura 89 Ace Ventura 90 Ace Ventura 91 Ace Ventura 92 Ace Ventura 93 Ace Ventura 94 Ace Ventura 95 Ace Ventura 96 Ace Ventura 97 Ace Ventura 98 Ace Ventura 99 Ace Ventura 100	Ace Ventura Ace Ventura 2 Ace Ventura 3 Ace Ventura 4 Ace Ventura 5 Ace Ventura 6 Ace Ventura 7 Ace Ventura 8 Ace Ventura 9 Ace Ventura 10 Ace Ventura 11 Ace Ventura 12 Ace Ventura 13 Ace Ventura 14 Ace Ventura 15 Ace Ventura 16 Ace Ventura 17 Ace Ventura 18 Ace Ventura 19 Ace Ventura 20 Ace Ventura 21 Ace Ventura 22 Ace Ventura 23 Ace Ventura 24 Ace Ventura 25 Ace Ventura 26 Ace Ventura 27 Ace Ventura 28 Ace Ventura 29 Ace Ventura 30 Ace Ventura 31 Ace Ventura 32 Ace Ventura 33 Ace Ventura 34 Ace Ventura 35 Ace Ventura 36 Ace Ventura 37 Ace Ventura 38 Ace Ventura 39 Ace Ventura 40 Ace Ventura 41 Ace Ventura 42 Ace Ventura 43 Ace Ventura 44 Ace Ventura 45 Ace Ventura 46 Ace Ventura 47 Ace Ventura 48 Ace Ventura 49 Ace Ventura 50 Ace Ventura 51 Ace Ventura 52 Ace Ventura 53 Ace Ventura 54 Ace Ventura 55 Ace Ventura 56 Ace Ventura 57 Ace Ventura 58 Ace Ventura 59 Ace Ventura 60 Ace Ventura 61 Ace Ventura 62 Ace Ventura 63 Ace Ventura 64 Ace Ventura 65 Ace Ventura 66 Ace Ventura 67 Ace Ventura 68 Ace Ventura 69 Ace Ventura 70 Ace Ventura 71 Ace Ventura 72 Ace Ventura 73 Ace Ventura 74 Ace Ventura 75 Ace Ventura 76 Ace Ventura 77 Ace Ventura 78 Ace Ventura 79 Ace Ventura 80 Ace Ventura 81 Ace Ventura 82 Ace Ventura 83 Ace Ventura 84 Ace Ventura 85 Ace Ventura 86 Ace Ventura 87 Ace Ventura 88 Ace Ventura 89 Ace Ventura 90 Ace Ventura 91 Ace Ventura 92 Ace Ventura 93 Ace Ventura 94 Ace Ventura 95 Ace Ventura 96 Ace Ventura 97 Ace Ventura 98 Ace Ventura 99 Ace Ventura 100

JÄGER IM WELTMEER

COMBAT TIME
0:17.2
SPEED 333
COURSE 030
DEPTH 0000
PAUSE

RAISE LOWER
DOW INDICATOR

Soviet Supervisor: Cossack, Soviet. I have a new contact, bearing 184, distance 10 miles 18
Soviet Supervisor: Cossack, Soviet. Good. Appear on the bearing at Muller's D
Soviet Supervisor: Cossack, Soviet. There's a new contact, bearing 120, distance 10 miles 18

Im Hafen erhalten Sie neue Befehle und laden Munition nach.

Im »Jane's«-Nachschlagewerk erfahren Sie Dinge, die Sie niemals wissen wollten.

Bei der Entwicklung haben die Programmierer gegen den aktuellen

Trend die akkurate Simulation eines Atom-U-Bootes vor grafisches Blendwerk gesetzt. Die Topographie sämtlicher Weltmeere wurde nach Satellitendaten generiert. Daneben müssen über ein Dutzend Positionen im Boot gemästert werden. Die meiste Zeit dürfte Sie vor dem Wasserfall-Display der Sonarstation verbringen, um schließlich über die erfassten Geräuschspektren Freund von Feind und Fisch zu unterscheiden. Einmal geortet, erfordert die Auswahl des richtigen Waffensystems Ihre Aufmerksamkeit. Harpoon- oder Tomahawk-Raketen richten sich gegen U-Bootsziele, und eine Riesenauswahl an Torpedos beschäftigt gegnerische U-Boote. Wurden diese abgefeuert, lassen sich letztere über eine Drahtverbindung fernsteuern. Dabei verfolgen Sie den Weg des Fisches auf dem Sonar und ändern

Die Analyse sämtlicher Sonardisplays verlangt selbst den Experten einiges ab.

bei Bedarf den Suchmodus oder aktivieren den Schadensbringer in günstiger Position. Was wäre eine „Jane's“-Simulation ohne passendes Begleitmaterial? Über das Handbuch ist bislang recht wenig zu sagen, da es sich noch in der Produktion befindet. Dafür dürfen wir schon mal einen Blick in die Online-Datenbank werfen. Hier finden sich sämtliche Im Spiel vorkommenden Boote und Flieger mit zahlreichen Detailangaben und Fotos, auch die Technik wird innerhalb des Bootes ausführlich und mit farbigen Skizzen erläutert. Bleibt zu hoffen, daß Electronic Arts dieses interessante Feature für die geplante deutsche Version auch adäquat übersetzt. Denn der technische Terminus verlangt sehr gute Englischkenntnisse. Bis zum 3. Quartal müssen wir uns noch mit dem Stapellauf gedulden. (ml)

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** U-Boot-Simulation
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistische Erfassung und Berechnung der Feuerleitlösung; ausführliche »Jane's«-Enzyklopädie; weltumspannendes Spielgebiet modelliert nach Satellitendaten.

Für PC CD-ROM

Eine Symbiose auf Zeit

THE INTRUDER

Sie sind Jack... Wachsen Sie über sich hinaus!



Microfolie's



- Grafisch exzellentes Sidescrolling-Action-Adventure
- Außergewöhnlich weiche Animationen (60FPS)
- Zehn unglaublich fesselnde Level mit unzähligen Charakteren
- 3D-generierte Grafiken und Animationen
- 3D-Zwischensequenzen inklusive Morphing Ihrer Spielfigur
- Komplett deutsche Version

Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft, Tel. : 0 24 08/94 10, Fax : 0 24 08/94 16 44

SIE BRAUCHEN JETZT
GANZ DRINGEND
EINEN GUTEN FREUND...



DUNGEON KEEPER



FÜR EINEN

PC NEUEN PLAYER ABONNENTEN

Denn für einen neuen Abonnenten – egal ob für PC PLAYER oder PC PLAYER plus – gibt's von uns einmal die nervenaufreibend spannende Echtzeit-Simulation „Dungeon Keeper“ umsonst. Während Sie sich dann nächtelang mit dem Ausheben unterirdischer Verliese, dem Anwerben eigener Monster-Armeen und dem Zerschmettern allzu wagemutiger Helden beschäftigen, kann sich Ihr Freund jeden Monat auf die neuesten Game-Tests freuen. Auf Tips & Tricks, Komplettlösungen und spannende Hintergrundinfos aus der ganzen Computerspiele-Szene.

Und natürlich auf die 15%, der er mit jedem Heft spart.

VERFLUCHT, NOCH EINS!

Obwohl sich Virgins letztes Zeichentrick-Adventure »Toonstrike« trotz guter Qualität nicht gerade als Kassenschlager entpuppte, wird schon fieberhaft am nächsten Projekt gearbeitet: »Baphomets Fluch 2«. Darin ist Nico, die attraktive Journalistin aus dem ersten Teil, einem Drogenring auf der Spur. Während der Recherche fällt ihr ein mysteriöses Objekt aus der Zeit der Mayas in die Hände, das zuerst nichts mit ihrem Fall zu tun zu haben scheint. Es stellt sich jedoch heraus, daß es sich um ein magisches Artefakt und – zu allem Übel – auch noch um das Eigentum des Anführers besagter Drogenschmuggler handelt. Damit ist der Ärger natürlich vorprogrammiert. Unserer rasenden Reporterin wird die ganze Geschichte bald zu heikel, und sie zieht George, ebenfalls vom letzten Spiel bekannt, zu Rate. Beide stürzen schnell immer tiefer in ein Abenteuer um die Geheimnisse und die Magie der Mayas. (vs)



► **Prüf Spinne:** Die Bösewichter hetzen dem gefesselten George eine Tarantel auf den Hals.

BAPHOMET'S FLUCH 2 – FACTS

- **Hersteller:** Virgin
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97



Welche düstere Verschwörung findet wohl am Fuße dieser Pyramide statt?

Während der Einheimische wenigstens ein Boot hat, muß George einen ausgedehnten Spaziergang unternehmen.

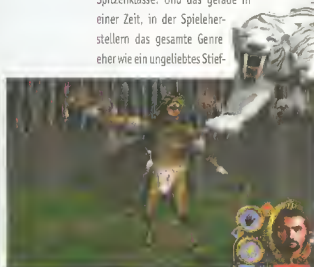
LANGSAM DÄMMERT'S ...

Auch wenn Lästereien es gerne behaupten: Luther, der gestaltwandelnde Sohn der Hexe Scotia, wird nicht in den tiefen Kerkern von Westwood gefangen gehalten. Schließlich will ihn das Softwarehaus auf der E3 dem breiten Publikum vorstellen. Anschließend soll »Lands of Lore – Götterdämmerung« tatsächlich schon im September in den Läden stehen. Leser und Spieltester dürfen gleichermaßen gespannt sein, denn stimmt die Volksweisheit »Was lange währt, wird endlich gut« tatsächlich, erwartet uns ein Rollenspiel der Spitzenklasse. Und das gerade in einer Zeit, in der Spielerhelferstellern das gesamte Genre eher wie ein ungeliebtes Stief-

LANDS OF LORE 2 – FACTS

- **Hersteller:** Westwood
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** September '97

kind behandelten. Westwood geht im Hinblick auf den Markt Kompromisse ein: So enthält das Spiel mehr Action-Elemente als sein Vorgänger, um auch bei der breiten Masse Anklang zu finden. Deutlich wird dies zum Beispiel an den spektakulären Grafiken, die sich deutlich von der trockenen, verstaubten Eintönigkeit der Konkurrenz abheben. Sowohl Lebewesen als auch Schauplätze werden aus einer Mixtur von echtzeitberechneten Sequenzen und fertigen Animationen dargestellt. Das schafft Atmosphäre, weil es finsternen und freundlichen Kreaturen eine noch nie dagewesene Lebendigkeit schenkt. Obendrein zeichnen sich alle herumwuselnden Personen durch eigene Intelligenz aus: Sie ziehen sich auch schon mal zurück, um Hilfe zu holen, oder kämpfen Seite an Seite mit anderen Rassen, um so bessere Aussichten auf einen Sieg zu haben. (vs)



Sowohl das Aussehen der Gegner als auch die Umgebungsgrafik setzen neue Maßstäbe für ein Rollenspiel.

KAMPF DER BLEICHEIMER

In einem Universum, das dem der Battletech-Saga ähnelt, kämpfen Sie mit riesigen Kampfrobotern, den »Metalzern«, gegen das bösartige Volk der B'kyer. Die neuartige Spielidee von Greenwoods aktuellem Strategiespiel wird hierzu echtzeit- und rundenbasierte Spielelemente verbinden. Es sollen 20 verschiedene Kampfmaschinen zur Verfügung stehen, die wiederum mit 13 verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet sind. Die großen Schlachten toben aller Voraussicht nach in über 35 Szenarien und auf unterschiedlichen Geländetypen wie Schnee und Eis, Wald und Wiese, Wüste oder Berg. Außerdem sollen 60 Minuten Zwischensequenzen, alle von professionellen Schauspielern gespielt, zum Kauf anregen. (vs)



In den Zwischensequenzen wird Ihnen der nächste Einsatz erklärt.

METALIZER – FACTS

- **Hersteller:** Greenwood
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** August '97

EIN PLATZ AUF DEM TREPPCHEN

Ubi Soft will es allen recht machen: Mit »F1 Racing« sollen sowohl die Tüftler wie auch die Möchtegern-Rennfahrer auf ihre Kosten kommen. Wie beim Kon-



Ein Williams-Renault behauptet sich gegen einen Platz von Ferrari – Duell wie im echten Leben.

kurrenten von Psynopsis sind die Hardware-Voraussetzungen enorm, eine 3D-Grafikkarte muß auf jeden Fall im Rechner stecken. Belohnt wird das mit einer hochauflösenden Grafik, vier verschiedenen Fahrerspektiven und fernsehübertragungsreifen Wiederholungen. Zwar hat Ubi Soft nur die '95er Lizenz ergattern können, eine Kooperation mit dem Rennstall Renault soll jedoch für hohe Realitätsmaßstäbe sorgen. Die Boxenstrategie muß genauso festgelegt werden wie die Reifentemperatur und die Fahrwerkeinstellungen. Mehrere Schwierigkeitsstufen werden den Spieler jedoch behutsam an die Materie heranführen. Zwei Spieler sollen sich per Split-Screen messen können, bis zu acht dürfen im Netzwerk um Platzierung und Welt-ranglistenpunkte kämpfen.



Das Fein-Tuning entscheidet über wertvolle Sekunden.

F1 RACING – FACTS

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** September '97

(ab)

Schöner Golfen



◀ Wer viele Fenster öffnet, sollte auch viel Speicher besitzen.

Der Name Vance Cook steht für Qualität: Er war der Chef-Designer der Referenz-Golfsimulation »Links LS«. An »Sierra Golf« wertet er nun mit dem festen Willen, sich selbst zu übertreffen. Er verspricht schönere Grafik, einen schnelleren Bildaufbau und noch mehr Optionen. Neben dem bekannten »Tri-Click-System« wird auch ein »True Swing« eingebaut sein, der den Maus-Golfer nach eigenen Wünschen kalibrieren darf. Alle Aspekte des Golfers, der Kurse und der Wetterbedingun-

Wie im richtigen Leben: Die Übung macht den Meister.

gen können genauso wie mehr als ein Dutzend verschiedene Spielarten eingestellt werden. Mehrere Kamerawinkel sorgen für optimalen Überblick über das gesamte Geschehen.

Fest steht hingegen noch nicht der deutsche Titel. Während das Produkt in den Staaten als »Front Page Sports: Golf« erscheinen wird, hat sich Sierra Deutschland noch nicht auf einen endgültigen Namen einigen können.

(ab)

SIERRA GOLF – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** August '97

VOM BODYBUILDER ZUR GOTTHEIT

Wie schon so mancher Disney-Held vor ihm, bahnt sich auch »Hercules« seinen Weg vom Buch übers Kino auf den PC. Mit einer Mischung aus Jump-and-Run und Adventure-Elementen versucht Disney Interactive, ein Spiel für die ganze Familie zu schaffen. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der vor Muskeln strotzende Hüne hat sich in den verhältnismäßig kleinen Kopf gesetzt, einen Platz in der Runde der Götter einzunehmen. Um diesen wenig bescheidenen Plan zu realisieren, muß er jedoch viele Abenteuer in der Welt der Sterblichen, der Welt der Götter und der Unterwelt bestehen. Da uns allen bekannt ist, welche besonderen Qualitäten die meisten »Spiele zum Film« aufweisen, warten wir alle gespannt auf den Erscheinungstermin im Herbst.

(vs)



Hercules erlebt ein Rennen der anderen Art.

HERCULES – FACTS

- **Hersteller:** Disney Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November '97

HUNDEFUTTER

Heutzutage bringen Spielhallen den frustrierten Durchschnittsbürger allenfalls um seinen kargen Monatslohn. Ein Besuch in den Arcade-Höhlen der Zukunft kostet allerdings manch einen unvorsichtigen Zocker schnell das Leben. Das behauptet zumindest die Pressemitteilung zu »D.O.G.«. So man diesem interessanten Zettel aus dem Hause Greenwood trauen kann, heißt die Währung der zukünftigen Spieler »lebenswichtige Organe«. Steigen also auch Sie in die futuristischen Automaten ein und opfern Sie Leber, Milz, Gehirn oder was Sie sonst gerade nicht brauchen. Sollten Sie nämlich alle rund 50 Level des Spiels überleben, winken Ihnen 1 Million Credits als Belohnung. Das einzige, was Sie für diesen Batzen Geld tun müssen: in frisierten Rennkisten durch dreidimensionale Landschaften düsen. Und nebenbei probieren Sie einfach ein gutes Dutzend interessanter Waffen an über 20 verschiedenen Gegnern aus. Klingt einfach? Ist es auch: Laut Spielhersteller lassen sich die Missionen nämlich in drei Kategorien einteilen: Finden und Bergen, Zerstören und schließlich Eliminieren. Na? Ist das nichts?

(vs)



Der Herr vor uns wird sich gleich ganz fürchterlich erschrecken.

D.O.G. - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Greenwood
- ▶ **Genre:** Action
- ▶ **Termin:** Juni '97

BATTLE ISLE 3D

Ein rundenbasiertes Strategiespiel à la »Battle Isle« ist nicht mehr zeitgemäß? Blue Byte will uns eines Besseren belehren. »Incubation« spielt auf einem entfernten Planeten, der von Aliens besetzt wurde. Ein Platoon von Soldaten muß sich durch die Level kämpfen und dabei Erfahrungspunkte sammeln, die sie für die immer härteren Aufgaben auch bitter benötigen. In Incubation wird die Grafik-Engine aus »Extreme Assault« zum Einsatz kommen, doch trotz 3D und transparenten Explosionen wird rundenweise gezogen. Parallelen zu »Jagged Alliances« sind kaum zu übersehen, im Netzwerk werden sich die Spieler gegenseitig niedermetzeln können. (ab)

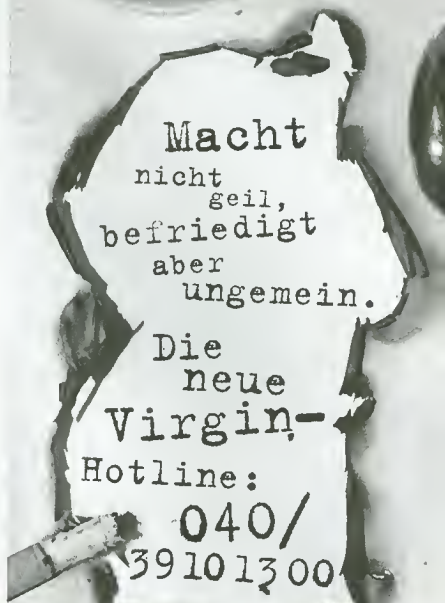
INCUBATION - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Blue Byte
- ▶ **Genre:** Strategie
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '97



Der Flammerwerfer heizt den Aliens ganz schön ein ...

... doch diese wissen sich zu wehren.



Du hast die Fragen, wir die Antworten: montags bis freitags 15.00 bis 21.00 Uhr. Um Dich schnellstmöglich mit dem richtigen Kollegen für Dein Problem zu verbinden, landest Du zunächst bei unserer computer-gesteuerten Infobox, die Dich bestens verzart und ratzitzatz versorgt.

Außerhalb der obengenannten Zeiten steht Dir ausschließlich unsere Infobox zur Verfügung. Hier erhältst Du dann aktuelle News, coole Tips und heiße Infos rund um Virgin und alle Virgin-Games.

Übrigens: Keine Angst - die Infobox beißt nicht, ehrlich.





Wenn Sie gar nicht anders spüren, gibt Max den Inselbewohnern schließlich doch die Faust zu schmecken.

Die Grafik-Engine von Montezuma – Fluch der Azteken erinnert einen Hauch an eine Mischung aus Tomb Raider und dem indizierten Quake.



DIE RACHE DER GERÄCHTEN

Das schon auf dem C64 beliebte »Montezuma's Revenge« bekommt tatsächlich einen Nachfolger. Robert Jaeger, amerikanischer Gründer von Utopia-Technologies und Entwickler des besagten Jump-and-run-Klassikers, entwickelt nun für Software 2000 »Montezuma – Fluch der Azteken«. Titelheld Max ist wieder mit dabei, jedoch in ganz neuem Gewand. Ähnlich wie Genrekollege »Duke Nukem« hat auch Max die schöne Zweidimensionalität hinter sich gelassen und handelt sich nun durch die Welt der 3D-Grafiken. Allerdings geht es hier wesentlich friedlicher zu, als wir es von Apogeus Blondschopf gewöhnt sind. Es stehen eher die Rätsel und Geschicklichkeitsspassagen im Vordergrund. Nicht alle Charaktere, denen Max begegnet, sind bösartig, und nur die wenigsten müssen mit Gewalt zum Schweigen gebracht werden. (vs)

MONTEZUMA – FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November '97



Wenn er sich jetzt nicht konzentriert, macht der Rote Baron gleich unangenehme Bekanntschaft mit der Architektur des frühen 20. Jahrhunderts.

REBELLION IM ALL

Aktuell



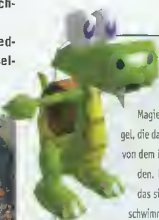
»Leviathan – The Tone Rebellion« ist das neue Werk der Logic Factory und verspricht, ein Strategiespiel der phantastischen Art zu werden. Nachdem sich deren Erstlingswerk »Ascendancy« über 250 000 Mal verkaufte, versuchen sie nun erneut, einen Volltreffer zu landen. Nach Aussagen von Firmenmitbegründer Todd Templeman handelt es sich sogar um die Art Spiel, von dem die Programmierer selbst schon seit langem träumten. Das möchte der von Natur aus mißtrauische Spieletester nur allzu gerne glauben, zumal auch die Grafik den Eindruck erweckt, tatsächlich einem Traum entsprungen zu sein. Ebenso bizarr wie die Grafik ist die Geschichte: Das friedliche Volk der »Floater« lebte auf einem abgelegenen Inselplaneten und richtete sein ganzes Leben auf den Abbau von »Tone«, dem Allzweck-Energiespender, aus. Ihr

ruhiges Dasein sollte jedoch nur von kurzer Dauer sein: Ein riesiges Monster namens Leviathan vernichtete ihren gesamten Planeten. Nur vier Gruppen der Floater überlebten die Katastrophe und versuchten nun, sich andersorts im Universum niederzulassen. Die sogenannten Beschützer, Lebensspender, Mystischen und Zufluchtgebenden rangeln dabei um die Kolonisierung von 15 bis dato unbewohnten Inselwelten. Der Spieler hilft einer der Gruppen in gewohnter Echteifmanier. (vs)

LEVIATHAN – FACTS

- **Hersteller:** Logic Factory
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** August '97

Die Spielgrafik von Leviathan – The Tone Rebellion wirkt äußerst abstrakt.



CROC O'LEDER

Die schnuckelige, kleine Insel der lieben Gobbos wird von dem bösen, bösen Magier Baron Dante heimgesucht. Dieser verflucht all die drohligen, putzigen Speißbögel, die das wundersame Eiland mit ihrer Anwesenheit beglücken. Um die armen Kreaturen von dem üblen Fluch zu befreien, muß natürlich ein herzallerliebster Held gefunden werden. Und wie es der Zufall will, gibt es ein nettes Krokodil mit dem Namen »Croc«, das sich dieser Aufgabe freiwillig stellt. Die wandelnde Handtasche läuft, hüpft und schwimmt also durch über 40 dreidimensionale Level, die stark an den »Arbeitsplatz« eines italienischen Klemmpers erinnern. Allerhand zuckerstüßes Kropfzeug lauert erwartungsgemäß

in den grünen Wäldern, dunklen Höhlen und heißen Vulkanen. Mit von der Partie sind natürlich auch unzählige Bonuslevel. Hoffen wir also, daß sich in der Zukunft keiner den Magen an zuviel Zuckerwatte und Lebkuchen verdirbt. (vs)

CROC – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Termin:** September '97

BLAUE FÜRSTEN UND ROTE BARONE

► Da freut sich der Großvater: Ganz relax geben sich hier die beiden deutschen Fliegeras Ernst Udet und Bruno Loerzer.

Luftkampf auf die ursprüngliche Art: Keine unpersönlichen Wärmelenkraketen, die anonyme Opfer verfolgen, kein Radar, das beim Aufspüren von Feindgeschwadern hilft. Statt dessen: klapprige Doppeldecker, ratternde Maschinengewehre und erbitterte Zweikämpfe. »Red Baron 2« soll Ihnen einen Einblick in das Pilotenleben während des Ersten Weltkrieges schenken, als Männer noch Männer und Feindbilder noch Feindbilder waren. Natürlich wird sich das Ganze vor

einem geschichtlich hochkorrekten Hintergrund abspielen. John Bruning, Historiker im Dynamix-Entwicklerteam, wälzte sich durch unzählige Bücher, um die damaligen Begebenheiten tunlichst originalgetreu wiedergeben zu können. Aber nicht nur stimmige Landkarten und authentische Fliegertrupps sollen diese Simulation auszeichnen. Auch die physikalischen Flugeigenschaften der alten Doppeldecker will Dynamix so realistisch wie möglich darstellen. Die Treffer an der eigenen Maschine wie auch an allen Feindflugzeugen soll das Programm zum Beispiel exakt bestimmen: Wenn »nur« ein Flügel durchsiebt wurde, hat das ganz andere Auswirkungen als ein komplett zerschossenes Seitenruder. Die computergesteuerten Piloten werden ebenfalls mit diesen erschwerten Bedingungen zu kämpfen haben. Insgesamt soll es voraussichtlich 40 Flugzeuge geben, von denen Sie rund 20 fliegen dürfen. Es wird jedoch Ihnen überlassen bleiben, ob Sie diese Vielzahl für richtige Kampfeinsätze oder einfache Dogfights nutzen. (vs)

RED BARON 2 - FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** September '97

Baden verboten:
In diesem Fluß
soll es auch ein
paar Krokodille
geben.

Die dreidimensionale Spielumgebung erinnert stark an Mario 64.

0000 679C 2 0000 0F06 M1.03

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

in's Ziel zu fahren.



PC
CD
ROM



AUCH FÜR
SEGA
SATURN

SEGA PC

<http://www.sega-europe.com>

Gratis: Ihr Soforteinstieg T-Online inkl. Freieinwahl

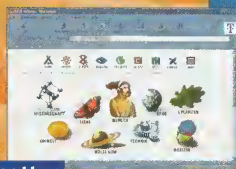
**Jetzt sofort in T-Online einsteigen!
Titel-CD einlegen, online anmelden
und durchstarten mit
T-Online und Internet!**



**T-Online ist preiswerter
Internet supergünstig!
Bundesweit zum Citytarif!
Bei nur 8,- DM monatlichem
Grundentgelt!**

T-Online jetzt schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten
dank neuer Netzstruktur! Bis zu
33.600 bit/s flächendeckend!
Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s.



T-Online ist internetter

Sensationell komfortabler
Internet-Zugang – und mehr:
z. B. echtes Onlinebanking und
das größte deutschsprachige
Online-Angebot!



T-Online ist vielfältiger

Wechseln Sie nach Lust und Laune ein-
fach zwischen nationalen und interna-
tionalen Online-Welten, entdecken Sie
Unzähliges zu allen Themen des Lebens,
und lassen Sie sich einfach vom Sinn
und Unsinn dieses atemberaubenden
Mediums verführen.

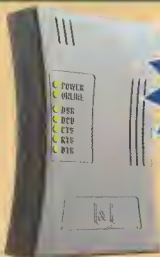
iege in eiten auf der Heft-CD!

T...Online...

Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie mit der speziellen Sofortanmeldesoftware in wenigen Minuten die ganze Welt des Internet und mehr erkunden. Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,- DM Freieinheiten für T-Online auf der Titel-CD für Ihren Sofort-Einstieg:** Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.
- **10 Tage keine Grundgebühr.**
- **Sie sparen 50,- DM Anmeldeentgelt!**
- **Die neue T-Online-Software für die schnellen Zugänge (33.600 bit/s) erhalten Sie kostenlos nach Ihrer Anmeldung!**

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Modemkomplett-
paket inkl. Software
169,- DM



Highspeed für Online-Surfer: Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC! Für Windows. Die mitgelieferte balloON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminalfunktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonsnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettssoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung, Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24h Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

T...Online...

Bestellcoupon: Modem inkl. Gratis-Software

Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr.: 5866).

Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software für nur 169,- DM (für Windows, Best.-Nr. 4505).

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

mit beigefügtem Scheck per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname (Bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben der Auftraggeber muß Anschluss-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „comi T-Online & Internet“ für nur 2,50 DM pro Monat (Bitte durchdrucken, falls nicht gewünscht). Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Freistellen der Online-Pro Dienstleistungen GmbH & Co. KG, deren Mitgliedschaft die Deutsche Telekom AG. an Korten bestehen mit, aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum

Unterschrift

Kennziffer: 002 087L



Wenn Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es per Telefon: 01 80/5 67 28 28 oder schicken Sie den Coupon an:

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

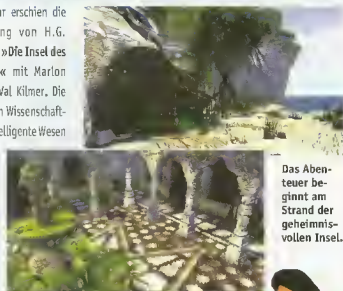


INTELLIGENTE BESTIEN



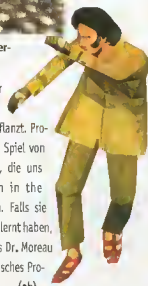
Erst letztes Jahr erschien die Neuverfilmung von H.G. Wells' Roman »Die Insel des Dr. Moreau« mit Marlon Brando und Val Kilmer. Die Geschichte des finsternen Wissenschaftlers, der aus Tieren intelligente Wesen

machen will, dient auch als Vorlage für ein Adventure aus dem Hause Psychosis. Sie schlüpfen in die Rolle des Edward Parker, der auf einer tropischen Insel Schiffbruch erleidet und bald den ihn völlig faszinierenden Dr. Moreau und seinen dunklen Geheimnisse kennenlernt. Der Spieler soll sich in der gerenderten Grafik völlig frei bewegen dürfen. Besonders gelungen wird die Interaktion mit den vielen Charakteren sein, die alle ein Eigenleben führen. Viele Puzzles besitzen mehrere Lösungen, gelegentlich muß auch gekämpft werden. Jedes Gebäude wurde von Hand



Vive la France: Die Grafiken sind wunderschön anzusehen.

vorgezeichnet, der Dschungel wurde Baum für Baum gepflanzt. Programmiert wird das Spiel von den Haiku Studios, die uns schon mit »Down in the Dump« beglückten. Falls sie aus ihren Fehlern gelernt haben, könnte Die Insel des Dr. Moreau ein sehr atmosphärisches Produkt werden. (ab)



DIE INSEL DES DR. MOREAU – FACTS

- **Hersteller:** Psychosis
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** September '97

SÄBELGERASSE

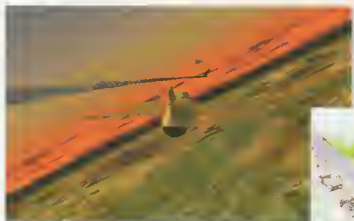
In Zusammenarbeit mit Eagle Interactive, den Herstellern von »echten« Simulatoren für den B-2-Bomber und den F-22 ATF, entwickelt Virgin »Sabre Ace: Konflikt um Korea«. Wie der Name schon sagt, dreht sich bei

diesem Spiel alles um die Gefechte von Sowjets und Amerikanern in dem Luftraum über Korea.

Dabei soll an alles gedacht werden, was das Herz eines »Simulanten« begehrt: Die Realitätsnähe ist durch die detaillierten Flugeigenschaften der



Maschinen und der naturgetreuen Aerodynamik gegeben. Die künstliche Intelligenz übertrifft wieder einmal alles bisher dagewesene und die Luftschlachten sind historisch belegt. In über 40 Missionen müssen mehr als 25 verschiedene Flugzeugtypen vom Himmel gefegt werden. 3D-Beschleuniger mit allen gängigen Chipsätzen werden unterstützt. (vs)



Welche Romantik: Im Sonnenuntergang löst unser Gegner seinen Schleudersitz aus.



So sehen die ersten Entwürfe der feindlichen Basen aus.

DOPPELT GEMOPPELT

Wer dachte, daß das Flippergenie keine neuen Ideen mehr parat hätte, wird mit »2UpTilt« eines besseren belehrt. Neben zwei herkömmlichen Flippern wird hier ein neuartiger Zwei-Spieler-Tisch geboten. Dieser enthält einen Übergang zwischen den zwei Hälften. Schafft es ein Spieler, dem Konkurrenten eine Kugel herüberzuschieben, verfährt sie sich und hält den Kollegen so lange auf, bis dieser sie wieder zurückbefördert hat. Mehrere Spielmodi sorgen für jede Menge Abwechslung und Hektik. Es ist sogar möglich, den Spaß im Netzwerk auszuprobieren. Sollte mal keinen Freund zu Besuch haben, kann man immer noch auf den beiden anderen Tischen üben. (ab)



Auf dem neuartigen Doppeltisch von 2UpTilt geht es mächtig rund.

2OPTILT – FACTS

- **Hersteller:** Softgold
- **Genre:** Flippersimulation
- **Termin:** 3. Quartal '97

SABRE ACE – FACTS

- **Hersteller:** Virgin
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** Oktober '97

WER IST DER SCHNELLSTE?



Gleich geht es los – sechs sehr unterschiedliche Boten warten gebannt auf das Startsignal.



Ein Schulbus wird von einem Polizeiwagen gejagt – ganz ohne Strafzettel.

Es gibt zwei Arten von Rennspielen: Die einen versuchen, möglichst realistisch zu sein, die anderen scheren sich nicht darum. »Ignition« gehört ganz klar zur zweiten Abteilung. Perspektivisch erinnert es stark an »Death Rally« – mit dem Unterschied, daß es die Dreidimensionalität noch besser ausnutzt. Anders als beim Konkurrenzrennen darf zwar nicht geballert werden, die wilde Streckenführung macht das aber wett. Brücken, Bahnübergänge, ungesicherte Kurven, Steinschläge und ähnliches fordern Ihre Aufmerksamkeit. Auf sieben Kursen können Sie in den verschiedensten Fahrzeugen antreten – vom Truck bis zum Mini – alles hat vier Räder. Jedes Gefährt hat dabei andere Eigenschaften. Bis zu acht Fahrer rangeln im Netzwerk um den Sieg. Für den Solospieler sind vier Rennmodi im Angebot. (ab)

IGNITION – FACTS

- Hersteller: Virgin
- Genre: Rennspiel
- Termin: August '97

Aktuell

LIEBES PSYCHOGRAMM

»Eine neue Synergie aus Film und CD-ROM«, so tönt der Pressetext. Ungewöhnlich ist es schon, daß es sich um ein einziges Projekt handelt: Ein Kino- und ein interaktiver Film werden gleichzeitig erscheinen, Darsteller und Regisseur sind in beiden Fassungen identisch. Zur Story: Ein junges Paar stellt eine Therapeutin ein, weil die Frau fest davon überzeugt ist, daß ihre Tochter nicht bei einem Autounfall ums Leben kam. Eine dramatische Dreiecksgeometrie nimmt ihren Lauf. Im Spiel dürfen Sie die Geheimnisse der drei Hauptpersonen erforschen, deren Zimmer durchsuchen und Tagebücher lesen. Im Verlauf der Geschichte werden aber auch Sie mit den psychologischen Tests des Dr. Turner konfrontiert, der von John Hurt gespielt wird. Ihr Psychogramm entscheidet über den Ausgang des Thrillers. Programmiert wird »Tender Loving Care« von Aftermath Media. Das

Team wird geleitet von David Wheeler und Rob Landeros, die schon bei Trilobyte (»The 7th Guest«) aktiv waren. Wheeler scheint sich unseren Test von »The 11th Hour« zu Herzen genommen haben, in dem wir ihm eine Vollzeit-Filmkarriere empfohlen haben. Bei Trilobyte wird übrigens gerade an einem Actionspiel gearbeitet – es hat sich vorerst ausgerätselt ... (ab)

TENDER LOVING CARE – FACTS

- Hersteller: Aftermath Media
- Genre: Interaktiver Film
- Termin: Juli '97



Gerenderte Räume wirken immer so kühl – wie gut, daß das Spiel im Sommer erscheint.



Dank verbesserter Computer-Intelligenz spielt es sich jetzt auch in der Halle besser.

Richtig zu Herzen nahm sich Ubi Soft unseren Test aus der letzten Ausgabe und überarbeitete daraufhin ihr »Sean Dundee's World Club Soccer«. Besonders erfreulich: Das sehr unnatürliche Flugverhalten des Balls wurde merklich geändert. Machte das Leder bei Schüssen bisher einen großen Bogen, fliegt es jetzt weitaus flacher über die Grammat. Neben den Live-Kommentaren wurden selbst Computerintelligenz und Törhüterverhalten nachgebessert. Auch beim fehlerhaften Trainings-Modus mußten die Franzosen nochmals Hand anlegen. Entgegen bisheriger Ankündigungen enthält die Fußball-Simulation jedoch keine Nationalmannschaften. Probleme bei der CD-Abfrage und beim Sound versprach Ubi Soft noch zu beheben. (Thierry Miguet/ra)

SEAN DUNDEE'S FOOTBALL – FACTS

- Hersteller: Ubi Soft
- Genre: Sportspiel
- Termin: Juli '97



Action in Medford, Oregon: Die Handlung wird in Videos weiter erzählt.



Psychologe Dr. Turner alias John Hurt ist ein gefragter Mann.

MÖRDERISCHES ABENTEUER

Sie sind Charon, eine biomechanische KIllermaschine. Das Schicksal des Universum liegt in Ihren Händen, und die Hintergrundgeschichte ertrinkt in unaussprechlichen Namen. Eigentlich lassen diese Fakten darauf schließen, daß es sich bei »Perfect Assassin« um ein typisches Ballerspiel handelt. Stimmt aber nicht: geplant ist vielmehr ein 3D-Abenteuer mit sparsam eingestreuten Actioneinlagen. Über 100 Schauplätze sollen besucht, mit 250 fotorealistischen Charaktere geplaudert und ein Dutzend Alien-Rassen kennengelernt werden. Dabei sammelt die Kampfmaschine Charon beständig nützliche Gegenstände auf, um sie in bekannter Adventure-Manier andernorts wiederzuverwenden. (vs)

PERFECT ASSASSIN - FACTS

- **Hersteller:** Großer Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** September '97



▲ **Render mich:** Aufwändige Zwischensequenzen dürfen wie immer nicht fehlen.

Der blauen Wicht links im Bild ist Charon, der Perfect Assassin.



ALARM IM WELTALL

Die arme Raumpolizei in »UPN« kann einem wirklich leid tun: Sie muß für das Gleichgewicht zwischen vier herrschenden Supermächten sorgen und außerdem das Sol-System vor Außerirdischen beschützen. Sie suchen immer Nachwuchs - geben Sie sich also einen Ruck



Die Grafik von UPN erinnert milde an The Darkening.

und gesellen sich zu den völlig überarbeiteten Friedenshütern. Steigen Sie in die Cockpits verschiedenster futuristischer Gleiter und feuern im Kampf gegen Widersacher jeder Art die Bordgeschütze heiß. Für das actionlastige Gemetzel im Weltall wird UPN eine Vielzahl von Fahrzeugen anbieten: Vom wendigen Aufklärer bis zum schwerfälligen Schlachtschiff ist alles vorhanden. Anders jedoch als beim artverwandten »Terracide« soll nicht das Erfüllen einzelner Missionen im Vordergrund stehen. Alle Aufträge werden voneinander abhängig und sich gegenseitig beeinflussen: Lassen Sie

beispielsweise das eine oder andere Alien im Kampf entkommen, kann Ihnen das an späterer Stelle noch leid tun. (vs)

UPN - FACTS

- **Hersteller:** Großer Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** 3. Quartal '97

Highway to Hell

Der Spieletempel

Dungeon Keeper
DM 74,95

Star Trek Generations
DM 74,95

Monster 3D Grafikkarte
DM 299,-

Last Express
DM 69,95

Interstate 76
DM 69,95

Need For Speed 2
DM 74,95

PC News

Alexander the Great*
Anstöß 2*
Atlantis
Atomic Bombment
Battleground 2 Bull Run
Betrayal in Anisars*
Birthright*
Blood
Comanche 3
Conquest Earth*
Dark Reign*
Demoworld*
Descent to Undermountain*
Mission*
Earth 2140
Estatica 2*
Exhumed
F1
Fallout*
Heroes of Might & Magic 2:Data
Hexen 2*
Jedi Knight*

Lands of Lore 2*
Magic 13
Mek
Noto Racer
Outlaws
Pacific General*
Pandemonium
Mission Pack 2
Ready for the Stars*
Rebel Moon Rising*
Redneck Rampage
Resident Evil 1*
Return to Kronos*
Shadow Warrior*
Star Trek Starfleet Academy*
Tarcraft*
Stars
Theme Hospital
Warlords 3*
X-Com 3
X-Com 3 Apocalypse*
X-Wing vs. Tie Fighter

Trading Card News

Star Wars Dabobah Booster
Star Wars Dabobah Booster
Star Wars Dabobah Booster
Star Wars Dabobah Booster

außerdem: Netzwerkspiele, SONY Games, N64 Games, PC Games, SATURN Games, Trading Cards, MTG Turniere, 100 m² Spielfläche

030 / 69 04 07 60

Zossener Straße 36
10961 Berlin
Tel. 030/69 04 07 60
Fax 030/69 11 07 1
www.highway-to-hell.de



Es gelten unsere AGB • Irrtümern und Preisänderungen vorbehalten
1. M. bzw. 2. Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich.
Anzeigenschluß 10.6.1997 • Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH

SUPER SLAMMIN'!

Den Amerikanern bedeutet ihre NBA (National Basketball Association) mindestens genauso viel, wie den deutschen Fußballfans die erste Bundesliga. Entsprechend gleich gefeiert werden sämtliche Jubiläen. Eine CD zum fünfzigsten Geburtstag der NBA war demnach schlicht eine Frage der Ehre. Das deutsche Fachmagazin »Basket« hat für seine Leser nun ein besonderes Bonbon parat. Mit »NBA at 50« wird auf zwei CDs, die ausschließlich über Basket zu bestellen sind (Tel. 0521/559-292), so ziemlich alles präsentiert, was in fünfzig Jahren NBA an wissens- und bemerkenswertem passiert ist. Die Scheiben enthalten unter anderem ausführliche Infos zu den 50 Topspielern von Wilt Chamberlain bis Scottie Pippen. Auf unzähligen Fotos und in zahlreichen teils atemberaubenden Videoclips dürfen Sie Ihre Favoriten bewundern. Von den Anfängen der NBA bis zu den Slam-Dunk-Meisterschaften ist alles drin und dran, was selbst mein altes Fan-Herz bedrohlich höher schlagen ließ. Das sehr professionell aufgemachte, rund 100 Mark teure Produkt ist für jeden Basketballfreund ein Muß.

(ms)



Nicht nur über Scottie Pippen erfahren Sie einiges, sondern auch über Legenden wie Wilt Chamberlain.

ALLES ONLINE



Der Franz, der kann's – sprechen Sie mit illustren Gästen im PlusWorld-Chat.

Auch wenn am 31. Mai der Btx-plus-Dienst eingestellt wurde, T-Online ist nicht totzukriegern: 181 startete am 1. Juni die »Plus-World« (*plusworld#). Darin gibt es mehrere Rubriken wie News, Fun oder Chats, in denen sich die Benutzer über die neuesten Ereignisse informieren oder miteinander kommunizieren können. Diese Seiten werden von einer eigenen Redaktion aufbereitet. Nach Angaben von 1&1 nutzen täglich allein 3000 Benutzer das Chat-Angebot – durchaus ausbaufähig, wenn man an rund eine Million T-Online-Kunden denkt.

(ra)

Mann SPRICHT DEUTSCH

Nach längerer Verzögerung sind wieder deutsche Versionen bekannter Spiele fertig. Lange überfällig war »Deadly Games«: Leider ist die Übersetzung leicht vermurkst worden. So passen im Mission-Briefing die Sätze nicht zueinander und kommen übertrieben cool daher. »Banzi Bug« erscheint nur in deutsch. Hier klingen die Sprecher emotionslos, betonen seltsam und sind im Intro schwer zu verstehen.

Bröderbunds »Koala Lumpurk« ist bis auf den Koala selbst ganz passabel geworden. Er schwankt öfter – nicht wie im Sufi, sondern in der Lautstärke. Außerdem klingt er wie eine Mischung aus Otto Waalkes, Bill Clinton und Jackie Chan – die

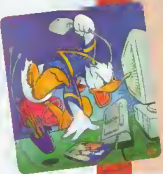


Willkommen im Orient-Express – jetzt auch behutsam lokalisiert.

anderen Figuren bekamen prima Stimmen verpaßt. Noch die beste Lokalisierung hat »The Last Express« erfahren: Zwar wirken die Stimmen leicht gekünstelt, aber sonst ist alles in schönster Ordnung – das internationale Flair an Bord des Orient-Express' wurde gut eingefangen. Ein Nachtrag: In der deutschen Version von »Outlaw« werden, entgegen unserem Test in der 5/97, die Gegner nicht durch Aliens ersetzt. (vs)

DIES & DAS

Quak-quak! Donald, wir fühlen mit Dir – aber vielleicht hättest Du einfach die Maus einstopfen lassen!



→ »Award Winners« heißt eine Spiele-sammlung von Empire. Für rund 50 Mark bekommen Sie hier die deutschen Versionen von »Bleifuss«, »Pro Pinball: The Web« sowie »Star Trek – A final Unity«.

→ Für 100 Mark wechselt die Strategie-sammlung »Große Schlachten der Weltgeschichte« ihren Besitzer. Bomico fällt darin die vier deutschen Versionen der »Großen Schlacht von Waterloo, Gettysburg, der Ardennen« sowie »Amerika 1861-1865« zusammen.

→ Bei Disney Interactive erscheinen in diesen Tagen vier qualitativ gute Maus-Pads à 15 Mark, auf denen die Freunde aus Entenhausen alleer Faxen mit dem PC anstellen.

→ Novitas aus Braunschweig stellt die »Green Pepper«-Budget-Reihe vor. Die CDs mit Diddies wie »Jack Nicklaus Golf« oder »Cyclomania« kosten zwischen 10 und 20 Mark – die Reihe soll auch mit Titeln ausgebaut werden, die bislang nicht in Deutschland veröffentlicht wurden.

→ In diesen Tagen wurde die »1. Deutsche Diablo Online Liga« gegründet. Wer sich bis zum 11. Juli anmeldet, kann sogar eine Reise in die USA gewinnen. Nähere Infos dazu gibt es unter www.bomico.com.

→ Im Rechtsstreit um die F-22-Lizenzen gibt Lockheed Martin nach. Statt völliger Informationsverweigerung oder Exklusiv-Deals werden nun Bilder wie Cockpit-Ansichten oder Armaturen-Layouts lizenziert und an mehrere Firmen vergeben. (ra)

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
DURCH DIE GEGEND
FÄHRST, HAST DU
KEINE PROBLEME
MEHR MIT
DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH
DRÜBER!



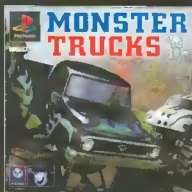
Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallies mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com



™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

Neues von Intel und Cyrix

Am 3. Juni stellte Cyrix den »6x86MX« vor, der bisher unter dem Codenamen »M2« bekannt war. Laut Cyrix stoßen sie mit ihrem neuesten Prozessor in den Performance-Bereich des Pentium II vor. Das Kürzel

»MX« zeigt an, daß die CPU über die komplette MMX-Erweiterung verfügt. Vorteil des neuen Prozessors: Wie der K6 von AMD nimmt er mit dem Socket 7 des bisherigen Motherboard-Designs vorlieb. Mainboards von den Herstellern Asus, Atrend, Biostar, DFL, ECS, FLC, Gigabyte, Microstar und Mtech hat Cyrix schon mit dem 6x86MX getestet und die reibungslose Zusammenarbeit bestätigt. Der

Prozessor wird in drei Varianten angeboten: als PR166, PR200 und PR233. Der Preis der neuen CPU liegt dabei deutlich unter dem des Marktführers Intel – bei einer

Abnahme von 1000 Stück soll der PR233 320 US-Dollar kosten. Der PR300 – vergleichbar einem Pentium-Prozessor mit 300 MHz Taktrate – soll Anfang des nächsten Jahres folgen.

Auch Intel bietet Neues: Mit einer 233-MHz-Version erweitern sie ihre Pentium-Palette. Der 1000er-Preis für den Pentium/233-MMX soll bei 594 US-Dollar liegen. (kw)



Auch Cyrix will mit dem 6x86MX Intel das Fürchten lehren.

3D-GRAFIKKARTE VON GUILLEMOT

Der französische Hersteller Guillemot ist durch seine Soundkarten bekannt geworden. Jetzt steigt er in den heiß umkämpften Grafikartenmarkt ein. Mit der »Maxi Gamer 3D fx« will er sich ein Stück des Kuchens abschneiden. Die Karte nutzt den bekannten Voodoo-Grafikchip von 3Dfx Interactive und benötigt zum Betrieb eine herkömmliche 2D-Grafikkarte. Die eingesetzten 4 MByte EDO-RAM mit einer Zugriffszeit von 40 ns sollen das Können des Voodoo laut Guillemot voll ausschöpfen. An 3D-Software-Schnittstellen wird neben Direct3D und Open GL auch zum Beispiel Autodesk 3D Studio unterstützt. Als Vollversion liegt das futuristische Autorennspiel »PDD« bei. Seit Ende Mai gibt es die Maxi Gamer 3D fx für rund 400 Mark. (kw)

NEUES PAKET VON CREATIVE LABS

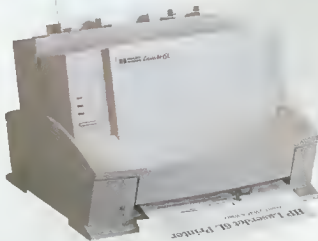


Die AWE 64 Value ist eine leicht abgespeckte Variante des schon bekannten Klangkünstlers Soundblaster AWE 64.

Die von uns in Ausgabe 4/96 getestete »Soundblaster AWE 64« bringt Creative Labs jetzt als abgespeckte »AWE 64 Value« auf den Markt. Hardwareseitig fehlt nur das ATAPI-CD-RDM-Interface, und an der Software-Ausstattung wurden einige Abstriche gemacht. Ansonsten ertönt die Value mit bis zu 64stimmigem MIDI-Klang, wobei 32 Stimmen ein Software-Synthesizer übernimmt. Der Speicher ist mit 512 KByte RAM bestückt und läßt sich auf 24 MByte aufrüsten. Neben verschiedenen Software-Paketen ist auch das »Vienna Soundfont Studio« enthalten. Mit ihm lassen sich eigene Klänge für den MIDI-Synthesizer bearbeiten. Für knapp 200 Mark wandert die AWE 64 Value über den Ladentisch. (kw)

LASERJET VON HP

Bereits auf der diesjährigen CeBIT vorgestellt, ist der »Laserjet 6L« jetzt erhältlich. Der Laserdrucker für den privaten Anwender oder kleinere Aufgaben im Büro druckt bis zu sechs Seiten in der Minute. Dank der Auflösung von 600 mal 600 dpi (dots per inch) und des HP-eigenen RET-Kantenglättungsverfahrens sind Ausdrücke von guter Qualität zu erwarten. Neben Briefpapier bewältigt er auch Umschläge und Etiketten. Sogar mit Kartonpapier soll er zurechtkommen. Die Aufwärmzeit nach dem Anschalten des 6L liegt unter 20 Sekunden. Der 1 MByte große Druckspeicher läßt sich auf 9 MByte erweitern. Für ungefähr 900 Mark ist der Laserjet 6L zu haben. (kw)



Der Laserjet 6L bietet Qualität zum niedrigen Preis.

- | | | |
|-----------|---------------------------------|-----------------|
| 1 | (1) C&C 2: Alarmstufe RDT | Westwood/Virgin |
| 2 | (2) Diablo | Blizzard |
| 3 | (11) Die Siedler 2 | Blue Byte |
| 4 | (6) Tomb Raider | Eidos |
| 5 | (3) MDK | Acclaim |
| 6 | (9) Civilization 2 | Microprose |
| 7 | (19) Formula 1 Grand Prix 2 | Microprose |
| 8 | (13) Privateer 2: The Darkening | Electronic Arts |
| 9 | (NEU) Theme Hospital | Electronic Arts |
| 10 | (23) Warcraft 2 | Blizzard |
| 11 | (4) Master of Orion 2 | Microprose |
| 12 | (7) Indiziertes Spiel | 3D Realms |
| 13 | (NEU) Comanche 3 | Novalogic |
| 14 | (5) Indiziertes Spiel | Virgin |
| 15 | (NEU) Interstate '76 | Blue Byte |
| 16 | (10) Schlechtfahrt | Blue Byte |
| 17 | (24) NHL Hockey 97 | EA Sports |
| 18 | (NEU) X-Wing vs. TIE Fighter | LucasArts |
| 19 | (15) Command & Conquer | Westwood/Virgin |
| 20 | (20) Wing Commander 4 | Electronic Arts |

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum Mai 1997.

Verkaufscharts

- | | | |
|-----------|-------------------------------------|-----------------|
| 1 | (2) DSF Fußball Manager | Sierra |
| 2 | (NEU) Earth 2140 | Topware |
| 3 | (1) Alarmstufe Rot: Gegenangriff | Westwood/Virgin |
| 4 | (3) Power F1 | Eidos |
| 5 | (5) C&C 2: Alarmstufe Rot | Westwood/Virgin |
| 6 | (NEU) Star Trek - Generations | Leisuresoft |
| 7 | (6) Tomb Raider | Eidos |
| 8 | (NEU) X-Wing vs. TIE Fighter | Rushware |
| 9 | (14) Die Siedler 2 | Blue Byte |
| 10 | (4) Euro 96 | Rushware |
| 11 | (NEU) Need for Speed 2 | Electronic Arts |
| 12 | (NEU) Extreme Assault | Blue Byte |
| 13 | (NEU) Formula 1 | CDV Software |
| 14 | (9) Flight Simulator 6.0 für Win 95 | Microsoft |
| 15 | (-) Bundesliga Manager 97 | Software 2000 |

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Mai 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

- | | | |
|----------|-----------------|--------------------|
| 1 | (1) Westwood | www.vie.co.uk/~vie |
| 2 | (5) Blue Byte | www.bluebyte.de |
| 3 | (NEU) Novalogic | www.novalogic.com |
| 4 | (4) Microprose | www.microprose.de |
| 5 | (2) Blizzard | www.bomico.de |

Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Mai 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat stellt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Helmutmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

CHEFREDAKTEUR

Ralf Müller (cm)

verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION

Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Michael Schell (mic), Martin Goepe (mg), Kjerssten Waldheim (kw), Volker Schulz (vs), Alex Brante (ab)

CD-ROM-REDAKTION

Henrik Fisch; Kjerssten Waldheim

CHEFIN VOM DIENST

Susan Sahlowski

TEXTCHEFIN

Andrea Scheding (Freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ

Karin Spoth

LAYOUT UND GRAFIKEN

Journal Satz GmbH

TITEL

Celal Kandeniroglu, Gestaltung: Journal Satz GmbH

FOTOGRAFIE

Josef Bleuer

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mülzel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 34, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTK: DMVW

VERLAGSLEITUNG

Helmut Grünfeld

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Kintzel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5, DMV: (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journal Satz GmbH, Dornacher Str. 34, 85622 Feldkirchen

VERTIEBSLEITUNG

Gnbl Rupp

VERTIKAL

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 60, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SD ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PC Player Ab-Verwaltung, CSJ, Postfach 140210, 80452 München
Tel. (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 44,80 (nur PC Player plus)
Ständertarife: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 86,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder, zuzüglich 7% MWSt., Außenbereichs Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BIK: 700 700 180, Konto: 405 541 807

Abonnementleitung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 602,- (PC Player); ÖS 1020,- (PC Player plus)

Alpha Buchvertriebs GmbH, Neuhofgasse 112, A-1070 Wien

Tel.: (02 272) 322 43 22, Fax: (02 272) 322 43 22-20

Abonnementleitung Schweiz:

Abonnementpreise:

CHF 72,- (PC Player); CHF 129,60 (PC Player plus)

Thal AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch

Tel.: (041) 917 01 11, Telefax: (041) 917 78 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Barscheinung oder gegen Vorkassezahlung möglich
Für unverlangt eingesandene Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt, eine Haftung für die Nachdrucke der Veröffentlichungen kann trotz sonstiger ausdrücklicher Haftung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltungen und gedruckten Schaltungen, ist mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag.
Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Vervielfältigung von Texten mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Nachdrücklich in Anspruch genommen werden, wenn in jedem Fall die Meinung der Redaktion wiederholt.

PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinter den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieltester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren persönlichen Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)

Unser Adventure- und Denkspielfreund Roland gibt immer noch zahlreichen Renderwerken Asyl, wenn er sich dafür bei einem intelligenten Actionspiel abregieren kann. Auf dem Büro-Computer ist dafür aber kaum noch Platz: Die gesammelten Nachrichten des PC-Player-Forums belegen satte 100 MByte. Höchste Zeit also für eine innerbetriebliche Festplatten-aufrüstung (Herr Waldheim, lesen Sie mit?). Höchste Zeit wird es auch für eine Revival-Tour nach Long Beach, Kalifornien, wo Roland anno '93 während des Studiums die ersten PC-Player-Artikel in die umlautfreie Tastatur hackte. Anfang Juni sorgte ein ungeschickter Tritt gegen ein Tischbein für eine Jogging-Zwangspause. Zum Glück hat Rolands Stimme darunter nicht gelitten: ebenfalls im Juni kamen zahlreiche Zuhörer in den Genuß zweier Gospel-Konzerte des »Good News«-Chores, in dem er wacker in der Baß-Abteilung mitsingt.



- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
 - ▷ The Last Express
 - ▷ Duke Nukem 3D (indiziert)
 - ▷ James Bond - The ultimate Dossier
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
 - Ultra (Depeche Mode)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
 - Der Dummschwätzer (unbedingt im Original ansehen!)
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
 - Der Prophet (Frank E. Peretti)

ALEX BRANTE (ab)



Als waschechter Berliner muß sich Alex erst einmal an das ruhigere Leben in München gewöhnen. Der Cineast zieht das Fantasy-Filmfest der Berlinale klar vor. Auch sonst hat er Vorlieben für Ungewöhnliches: Südostasien reizt ihn ebenso wie passives Fußballspielen (obwohl er nach eigenen Angaben auch ein beinahe harter Verteidiger ist) und die englische Provinz. Letzteres

Faible hat er einem langwierigen Internetaufenthalt zu verdanken. Spielerisch haben es ihm die Sportspiele wie auch Wirtschaftssimulationen oder die Echtzeit-Strategie angetan. Außerdem macht er bei allem mit, was im Netz so läuft, angefangen beim indizierten Quake über Command & Conquer bis hin zu Wettrennen. Weniger eifern kann er sich bei Rollenspielen, Myst-Clones oder Jump-and-runs.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
 - ▷ NHL 97
 - ▷ C&C: Win95 Edition
 - ▷ Quake (indiziert)
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
 - Serene Machine (Ed Kuepper)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
 - Fargo
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
 - Desperation (Stephen King)

MARTIN DEPPE (md)



Unser Strategie-Experte Martin hat eine Vorliebe für Königsberger Klopse und gut gekühltes Veltins. Letzteres ist in Bayern nur schwer zu bekommen – also muß seine Angetraute Sabine L.

aus K. den begehrten Gerstensaft kistenweise einschmuggeln. Um ein Brauereigeschwür zu vermeiden, verzichtet Martin großzügig auf das Aufzughandeln und rennt stattdessen lieber die Treppen auf und ab. Martin ist zudem ein begeisterter Vespa-Fahrer und plant, endlich den Motorrad-Führerschein zu erwerben. Er freut sich schon, mit ZDD italienischen Kubik unter dem Allerwertesten den Fahrern von japanischen Reisschüsseln das Leben schwer zu machen.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
 - ▷ C&C 2: Alarmstufe Rot
 - ▷ Dungeon Keeper
 - ▷ Imperium Galactica
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
 - Soundtrack zu Outlaws
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
 - Die Rückkehr der Jedi-Ritter
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
 - Pfeiler der Macht (Ken Follett)

HENRIK FISCH (hf)



Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computertagen angetan. Henris zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht. Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhafte der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-RDM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieltest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action und Jump-and-runs. Zu Hause hat er sich auf japanische Konsolen-Rollenspiele eingeschrieben.

- **Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:**
 - ▷ Final Doom (indiziert)
 - ▷ Shadow Warrior
 - ▷ Sonic Collection
- **Momentane Ohrwurm-CD:**
 - Amour (Serge Blenner)
- **Aktueller Lieblingsfilm:**
 - Leaving Las Vegas
- **Zuletzt gelesenes Buch:**
 - Auf Beutezug (Shadownrun)

RALF MÜLLER (rm)

Nach 42 abgeknickten Regenschirmen hatte Ralf die Nase voll von der steifen Brise an der Nordseeküste. Er arbeitet sich sinnlich (norddeutsch für allmählich) ins Binnenland vor, um schließlich im fast immer sonnigen München zu landen. O.k., ihm fehlen hier die fischen Jachten, das Plätschern der Wellen und der Frischfisch direkt vom Kutter – dafür genießt er die Biergärten, Straßencafés und die sanft geschwungenen, kurvigen Landstraßen (brezel). Bei einbrechender Dunkelheit verlagert er seinen digitalen Gasfuß an den PC, wo er vor allem



im Weltraum gerne Stoff gibt. Kaum weniger aggressiv geht er auch an ruhige Spiele wie Wirtschaftssimulationen («ick koof alles»), rundenbasierte Strategietitel («dat muß schep-tern») oder Echtzeit-Strategie («Attack!») heran. In natura malträtiert er gerne Flipperau-tomaten, Billardqueues oder Risiko-Mitspieler («Finger weg, Australien ist mein»). Aber ansonsten ist er ein friedlicher Zeitgenosse, solange ihn niemand allzusehr reizt («grummel!»).

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Dungeon Keeper
- Civilization 2
- Heroes of Might & Magic 2

Momentane Ohrwurm-CD:

XXL – Maxis & Mixes

Aktueller Lieblingsfilm:

The Saint

Zuletzt gelesenes Buch:

Lemprière Wörterbuch (Lawrence Norfolk)

MICHAEL SCHNELLE (mic)

Unser Simulationsexperte hat neulich im sonnigen Florida einen echten Hubschrauber durch die Lüfte bewegt. Das hat ihn so sehr begeistert, daß er nun unbedingt nach Rußland möchte, um in eine echte MIG-29 zu steigen. Mal sehen, wohin ihn sein Höhenflug so treiben wird. Hoffentlich gibt es keine Bruchlandung, Mick!



Auf heimischen Boden ist unser Tester aus Tölz (der eigentlich aus Hagen stammt) recht erdverbunden: Bockwürstchen liebt er über alles, Hamburger in größerer Zahl sind ihm willkommen, und seine Cola-Light-Flaschen müssen unbedingt verschleißbar sein. Wenn er sich nicht gerade in bayerischen Biergärten herumtreibt, dann widmet er seine Freizeit japanischen Strategie- und Rollenspielen (auf Konsole). Sein sonniges Gemüt verliert er, wenn Türsteher ihn nicht vorbei lassen – in München eine weitverbreitete Unsitte. Noch ein Tip: Sollten Sie Mick jemals zu einer Party einladen, bieten Sie ihm auf keinen Fall nur Rohkost an. Da kann er nämlich ganz schön roh werden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Magic Carpet
- Dungeon Keeper
- Comanche 3

Momentane Ohrwurm-CD:

Soundtrack zu Outlaws

Aktueller Lieblingsfilm:

The Brady Bunch Movie

Zuletzt gelesenes Buch:

SSN (Tom Clancy)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Volker wuchs in der Nähe des Kasseler Kreuzes auf. Es ist nicht verbietet, ob er deshalb einfache 3D-Shooter liebt – wie das indizierte Quake, oder auch Quake und ab und zu auch Quake. In unserem Firmennetz hat er bereits ein Lieblingsopfer gefunden: Alex Folkers (vielleicht stirbt Resi Kleinhirn deshalb so oft?).

Mit seinem Chef teilt er die Vorliebe für Terry Pratchett und Douglas Adams. Doch fürs Lesen bleibt ihm kaum noch Zeit, denn er frönt seiner Leidenschaft, oft und lange im IRC zu chatten. Wenig Begeisterung bringt Volker für aktiven Sport und Sportspiele, lange Download-Zeiten und Büchsenbier auf. Kaum in Bayern, hat er übrigens schon Freunde gefunden: die bayerische Polizei, die oft und gerne den Inhalt seines Autos durchsucht. Wahrscheinlich sieht ein erfolgreicher Quake-Veteran mit der Zeit gefährlicher und verdächtig bewaffnet aus!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Quake (Indiziert)
- Diablo
- Monkey Island (1+2)

Momentane Ohrwurm-CD:

Fixed (Nine Inch Nails)

Aktueller Lieblingsfilm:

Braveheart

Zuletzt gelesenes Buch:

Niemandsland (Neil Gaiman)

MONIKA STOSCHEK (ms)

Ja, es gibt sie noch, die echten Münchner: Monika Stoschek gehört zu dieser selten geworden und vom Aussterben bedrohten Spezies. In der Player-Redaktion haben wir ihr ein geschütztes Refugium eingerichtet. Doch was nutzt diese Schutzzone, wenn sie zwischen ihrer neuen Wohnhöhle und dem Verlagslager auf zwei Rädern durch den gefährlichen Großstadtschungel düst? Aber wenigstens nicht per Wheelie, sondern ganz gemächlich mit ihrem Chopper, einer Suzuki LS 650.



Gegen die zugeroasteten Preußen wehrt sich unsere München-Moni mit flotten Sprüchen oder zur Not mit ihrem grünen Gürtel. Doch zum eigentlichen Karate-Training kam sie in letzter Zeit sehr wenig. Schuld daran war ihr Höhenwechsel, bei dem sie ganz schön ins Schwitzen kam. Vor allem der moderne Schreiner-Fünfkampf (Schrauben, Hämmern, Bohren,

Stimmen und Sägen) sorgte für Muskelkater. Doch jetzt darf sie sich wieder in der Redaktion ausruhen und eine gemächliche Flipperkugel schieben oder gemächlich im Sitzen mit gezieltem Kick und Eleganz den virtuellen Bösewichten den Garaus machen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Comanche 3
- Time Shock!
- Dungeon Keeper

Momentane Ohrwurm-CD:

Ten Summoner's Tales (STING)

Aktueller Lieblingsfilm:

Das Relikt

Zuletzt gelesenes Buch:

Was bleibt mir übrig (Dieter Hildebrandt)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)

Aus dem hohen Hamburger Norden siedelte Kjersten Waldheim vor fünf Jahren nach München über. Dem Orts-folgte ein Seitenwechsel, denn nach einigen Jahren als Programmierer zog es ihn auf die Seite der Redakteure. Widerwillige Hardware zum Laufen zu bringen, ist für ihn das Salz in der Suppe («Entweder läufst Du jetzt, oder Du fliegst raus!»). Insgesamt fühlt er sich in seiner Hardware-Burg durchaus wohl, und bewacht sie standhaft («Nein, Du bekommst vor dem Test den neuen 3D-Beschleuniger nicht»). Privat läßt er höchstens Adventures und Wirtschaftssimulationen auf die Festplatte. Und Computerspiele reizen ihn nur zum Zugucken. Für ausgedehnte Spieleabende ohne Rechner und Monitore ist er aber fast immer zu haben. Für seine Freunde schlüpfert er mit Vorliebe in die Rolle des Küchenchefs. Dabei fährt er Schlemmereien aus Küche und Keller auf – und futtert natürlich eifrig mit. Oder er verbringt seine Freizeit mit ausgiebigem Nichtstun und der Malerei. Unter <http://members.aol.com/waldheim01> sind einige der Ergebnisse zu bestaunen.



Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:

- Civilization 2
- The Dig
- Master of Orion 2

Momentane Ohrwurm-CD:

Das wohltemperierte Klavier (J. S. Bach/Glenn Gould)

Aktueller Lieblingsfilm:

Jenseits der Stille

Zuletzt gelesenes Buch:

Jäger und Dpfer (Robert Sheckley)

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK*

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-DOS-Benchmark.

- ① ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
 - ② ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
 - ③ ab 12 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz
 - ④ ab 14 fps; entspricht einem Pentium/166 MHz
 - ⑤ ab 17 fps; entspricht einem Pentium/200-MMX MHz
- Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluss des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.


* Lesen Sie zum Thema Benchmark bitte auch den Artikel auf Seite 120.

PC PLAYER SPIELE-TEST

Hersteller: LucasArts Betriebssystem: Windows 95 Anzahl der Spieler: Einer	Empfohlene Hardware: Pentium/166, 8 MByte RAM Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤ Sprache: Englisch
---	--

Präsentation: Sehr gut	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Gut	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist es leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieltests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Teiseindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN



Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.



Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.

Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch einige der besten der letzten drei Monate.



RALF MÜLLER



MONNA STOSCHKE



MICHAEL SCHELLE



ROLAND AUSTINAT



VOLKER SCHÜTZ



ALEX BRANTE

Spielname	Genre	Ralf Müller	Monna Stoschke	Michael Schelle	Roland Austinat	Volker Schütz	Alex Brante	Seite
Pro Pinball - Timeshock!	Flippersimulation	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	95
Guts'n'Garters	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	74
Shadow Warrior	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	62
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	108
Premier Manager 97	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	88
Alexander der Große	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	101
Atlantis	Adventure	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	84
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	76
PGA Tour Pro	Sportspiel	★★★	★★★	★★	★★★★	*	★★★★	92
FIFA Soccer Manager	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	86
GT Racing 97	Rennspiel	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	95
wipFout 2097	Rennspiel	★★	★★★	*	★★★	★★★	★★★	94
Blood	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★★★	★★★★	68
Theatre of Pain	Prüfungsspiel	*	★★★	★★	★★★	★★★	★★	100
Actua Soccer Club Edition	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	★★	90
Stargunner	Actionspiel	★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	110
Tigershark	Actionspiel	*	★★	*	★★	★★★	★★★	82
X-CD: Apocalypse	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	111
History of the World	Strategiespiel	★★	★★	*	*	*	★★	102
Last Rites	Actionspiel	*	★★	*	*	★★	★★	70
Riot	Sportspiel	*	★★	*	★★	*	★★	93
Panthers in the Shadow	Strategiespiel	*	*	*	*	★★	*	104
Battle Sport	Sportspiel	*	*	*	*	*	*	91
Detectiv Bogy	Geschicklichkeitsspiel	*	*	*	*	*	*	98
Intruder, 1he	Actionspiel	*	*	*	*	*	*	81
Heroes 2 - The Price of Loyalty	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	106

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

Spielname	Genre	Ralf Müller	Michael Schelle	Roland Austinat	Marin Dappe	Volker Schütz	Alex Brante	Test in
Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/97
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Scourge of Armagon	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/97
C&C Gold Edition	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/97
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/97
Interstate '76	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	6/97

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielgenie kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieliefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.



Schnelle Reaktionen, gute Nerven und eine niedrige Hemmschwelle sind die Eigenschaften, die ein wirklicher Fan von 3D-Shootern benötigt. Ob allein oder in vernetzter Gesellschaft, Spiele wie die indizierten »Duke Nukem 3D« und »Quake« erfreuen sich trotz Werbeverbots wachsender Beliebtheit.

Schwerpunkt: 3D-Action-Shooter

COME GET SOME!

Es knackt im Gebüsch vor Turok. Seine Nackenhaare richten sich auf, Schweißperlen rinnen ihm von der Stirn in die Augenbrauen. Die rechte Hand legt sich fester, fast schon verkrampft um den Abzug. Da, ein zweites Geräusch schräg hinter ihm – aus dem Dickicht stoßen zwei brüllende Ungetüme mit weißleuchtenden, messerscharfen Zähnen hervor. Instinktiv drückt Turok ab: Die Energieentladung des Blasters trifft zwar das Monster vor ihm, das zweite bohrt ihm jedoch seine Klauen in den Rücken. Eine Szene aus dem neuesten Schwarzenegger-Actionstreifen? Weit gefehlt. Die Abenteuer von Held Turok spielen sich zur Zeit auf Nintendos N64-Konsole ab, und im Herbst sollen sie auch auf dem PC nachzuerleben sein. Ganz recht: Es geht um Action-Spiele. Trotz Indizierung oder gar Verbots einiger Titel ist der Erfolg des Genres ungebremsbar. Da stellt sich die Frage: Warum sind die meisten Menschen so begeistert Jäger und Gejagte? Gibt es tatsächlich einen Trieb in uns, der nach der ewigen Hatz verlangt? Teilweise mag das durchaus zutreffen: Über Jahrtausende mußten unsere Vorfahren selbst auf Nahrungssuche gehen – es gab keine großen, tiefenden Pappschachteln, die vom freundlichen Italiener um die Ecke

ins Haus gebracht wurden. Immer hing dabei die drohende Gefahr über ihnen, gedankenverloren um das nächste Gebüsch zu stapfen und sich Sekunden später im Magen eines großen Raubtiers wiederzufinden. Tod und Gewalt waren also zu jeder Zeit ein fast normaler Bestandteil des Lebens. Für die Faszination an beiden scheint es einen angestammten Platz in unserer Psyche zu geben. Wie sonst würde sich der Erfolg von Gewaltszenen in allen Medien, sei es in der Literatur, dem Fernsehen oder eben den Computerspielen erklären lassen?

Dieses Phänomen zieht sich quer durch die westliche Kultur – wie viele Spielfilme oder Vorabendserien kennen Sie zum Beispiel, in denen es keine Toten oder zumindest Verletzte gibt? Fließt in Computerspielen Blut, geht jedoch ein Aufschrei durch die Medien – dabei sterben in Filmen wie »Braveheart« oder »Predator« sogar reale Menschen. Darauf kontern dann die Gegner gewalttätiger Spiele, daß in Action-Krachern der Spieler selbst die Waffen in der Hand hat und auf andere Personen richtet. Diese extremen Ansichten gehen so weit, daß »Quake«-Fans zu mordlüsternen Freaks und »Duke Nukem 3D«-Spieler zu frauenfeindlichen Irren erklärt wer-



den. Spiele, in denen kleine Pixelmännchen erschossen werden, indiziert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) oder verbietet sie gar nach § 131 StGB. Im gleichen Atemzug schauen sich politisch korrekte Zeitgenossen allerdings wohligh schauernd sogenannte »Antikriegsfilme« an, in denen ganz nebenbei gemordet, gequält und vergewaltigt wird.



Warum aber reagiert die Gesellschaft auf Spiele anders als auf Filme oder Bücher? Zum guten Teil deswegen, weil viele Menschen sich noch nicht daran gewöhnt haben, daß der Computer massiven Einzug in die Familien und damit auch Kinderzimmer gehalten hat. Zur Beruhigung des kollektiven Gewissens wird an den 3D-Aktionspielen ein Exempel statuiert, während der durchschnittliche »Gutmensch« seinen Aggressionen in allen anderen Bereichen des Lebens unbehelligt freien Lauf lassen darf. Diese verängstigte Reaktion unserer Gesellschaft ist wahrlich paradox und wird sich wohl so schnell nicht lösen lassen.

Was bisher geschah: Die Meilensteine

Welten liegen zwischen den ersten Schritten der 3D-Helden und dem heute üblichen Standardgemetzel. Alles fing mit den Nazi-mordenden amerikanischen Kriegsgefangenen von id Software an. Wir würden Ihnen gerne den Titel des Actionspiels nennen, aber ein Anruf bei der BPJS ergab, daß selbst dieses verboten ist. Darin kämpfte sich jedenfalls der wackere Held durch

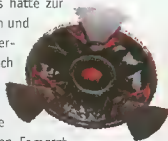


schmucklose Verliese und erschöpfte dabei fleißig deutsche Soldaten, die mit amerikanischem Akzent um

Hilfe schrien. Das wenig komplexe Massaker wurde dann von einem weiteren Produkt aus dem Hause id abgelöst: »Doom«, dem bekanntesten und indiziertesten Vertreter des ganzen Genres. Dieses Spiel räumte mit der Ebenerdigkeit seines Vorgängers auf: Erstmals führten Treppen und primitive Aufzüge hinab in die Tiefen einer gegnerischen Raumstation oder hoch hinauf auf Plattformen über den Köpfen der Feinde. Außerdem war es der erste 3D-Shooter, den mehrere Personen im Netzwerk oder über Nullmodemkabel gemeinsam spielen konnten. Es folgte eine Unzahl schlichter Clones, die nur vereinzelt neue Funktionen enthielten. Der nächste tiefe Einschnitt fand erst mit dem flugs indizierten »Dark Forces« statt, das im Star-Wars-Universum angesiedelt war. Dessen Engine erlaubte dem Spieler den Blick nach oben und unten, zu springen und zu schwimmen, was den Spielspaß beträchtlich steigerte. Außerdem war es weitaus komplexer aufgebaut als seine Vorgänger. An die Stelle wilder Ballereien trat nun häufig das Lösen kleinerer Rätsel. Nach mehreren Versuchen von id, ihre Grafik-Engine in Fantasy-Szenarien wie »Hexen« oder dem indizierten »Heretic« an die Kundschaft zu bringen, landete 3D Realms mit dem ebenfalls indizierten »Duke Nukem 3D« einen



Volltreffer. Zwar war das Spiel bis auf die frei einstellbaren Auflösungen in technischer Hinsicht nicht wesentlich besser als andere Doom-Clones. Dafür gaben sich die Programmierer beim Level-Design extrem viel Mühe und bauten unzählige originelle Gags ein. Infolgedessen konnte sich kaum jemand entziehen, der vorher schon gerne 3D-Shooter gespielt hatte. Obendrein lag ein Level-Editor zur Kreation eigener Level bei. Das hatte zur Folge, daß innerhalb kürzester Zeit die Mailboxen und Internet-Seiten von hausgemachten Level überquollen. Somit blieb Duke Nukem lange im Gespräch und erreichte Kultstatus.



»State of the art« in puncto Technik ist bis heute allerdings immer noch das ebenfalls indizierte Quake, der logische Nachfolger von Duke oder Hexen. Es merzt die Mängel aus, die alle anderen Grafik-Engines geschickt über-tünchen. Während bei der Konkurrenz alle Objekte wie zum Beispiel Gegenstände, Gegner oder Explosionssequenzen aus zweidimensionalen Bitmaps bestehen, sind sie bei Quake wirklich dreidimensional. Dafür wurden beliebig geformte Drahtgittermodelle mit realistisch gefärbten Texturen überzogen. Ähnliches gilt für den gesamten Levelaufbau. Während bei allen anderen 3D-Shootern mehrere Ebenen nur durch Tricks übereinander gelegt werden konnten, sind die Level von Quake tatsächlich mit einer Art CAD-Programm räumlich konstruiert. Brücken, Balkone, Rampen und Querverstrebungen ziehen sich durch einen Großteil der Spielumgebung. Die schon vorher machbare beliebige Blickrichtung hat somit erstmals einen Sinn, ist besser gesagt sogar lebensnotwendig.

Und noch kein Ende in Sicht

Ähnlich dem Leveleditor von Duke Nukem gibt es eine große Anzahl Zusatzprogramme und Patches, wobei die wenigsten direkt von id stammen, sondern von begeisterten Fans programmiert wurden. Mit »QuakeC«, der Quake-eigenen Programmiersprache, wird die Verwirklichung eigener Verbesserungsvorschläge besonders einfach. Selbster-schaffene Fernlenkraketen, explodierende Backpacks, Laservisiere oder auch der persönliche Kampfhand haben mit der ursprünglichen Spielausstattung wenig zu tun. Aber nicht nur am Waffenarsenal wurde gefeilt, auch auf der technischen Seite hat sich einiges getan.

Es gibt beispielsweise eine Quake-Version, die 3D-Grafikkarten unterstützt, insbesondere solche mit Voodoo- und Rendition-Chip. Mit der Implementation typischer Funktionen wie Transparenzeffekte oder bilinearem Filtering ist das 1996 erschienene Quake somit auch heute noch technisch voll auf der Höhe. In letzter Zeit werden jedoch immer mehr neue Produkte veröffentlicht, die an seinem Thron wackeln wollen. »Shadow Warrior«, »Blood« oder »Rebel Moon Rising« sind solche Kandidaten. Was diese bei genauerem Hinsehen alles bieten, erfahren Sie auf den nachfolgenden Seiten.

(vs)



Aktionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHADOW WARRIOR

(SHAREWARE)

Lo Wang flüstert ein gehässiges »You're half the man you used to be«, während die Klinge des Katanas seinen Gegner zerteilt. Der Duke stimmt melancholisch ein: »There's a shadow hanging over me.« Recht hat er: »Shadow Warrior« macht dem indizierten Vorgänger »Duke Nukem 3D« Konkurrenz.

Auch wenn sieben Tage Arbeit die Woche in Japan schon fast ein Muß sind, unterscheidet sich die Realität glücklicherweise doch noch von den Zuständen in »Shadow Warrior«. Dort hält sich nämlich jeder große Konzern einen hauseigenen Killer, der säbeltrasselnd für klare Betriebsverhältnisse sorgt. Entfernt kommen da dem wackeren Spieleredakteur die Pressesprecher der Softwarefirmen in den Kopf. Diese besitzen zwar keine Schwerter und Wurfsterne, aber versuchen mit spitzer Zunge, den neuesten Spiele-Schrott an die Kundschaft zu bringen. Lo Wang, der Held des Spiels, ist eher ein Geistesverwandter der Spieltester: Er deckt bei jeder Gelegenheit Mißstände und Puschereien auf und sagt sogar dem eigenen Brötchengeber, den Firmenchefs von Zilla Enterprises, den Kampf an. Diese kommen nämlich auf die clevere



Wie Sie sehen, ist Lo Wang nicht nur ein Meister des Schwerts (640 x 480).



AUF DER
CD-ROM

... unserer Plus-Ausgabe finden Sie die Shareware-Version von Shadow Warrior, die harten und weniger harten Spielern einen Eindruck in die Welt von Lo und seinen Kumpanen gibt.

ROLAND AUSTINAT

Pain is for the weak – was mir bei Shadow Warrior an Blut und Körperteilen um Aug' und Ohr fliegt, übertrifft alles, was ich bisher in Actionspielen gesehen habe. Obendrein ist die Grafik-Engine zwar schnell, aber das funktioniert nur, weil dafür die inzwischen in Ehren ergrauten Duke-Nukem-Vorlage benutzt wird.

Sicher, die Sprüche vom guten Lo sind irgendwie morbide witzig, aber wenn ich auf der Suche nach Meister Lee die Gegner oft im Dutzend abschlachten muß, kann ich auch über noch so putzig auf den Boden rieselnde Patronenhülsen nicht mehr lachen. Da mögen Henrik und Volker noch so sehr schwärmen – für mich herrscht im futuristischen Los Angeles trotz geringerer Puzzledichte und meinetwegen auch weniger Blut weitaus mehr Spannung und Nervenkitzel. Und sollten es spannende Mehrspielerduelle im Netz sein, ist Quake nach wie vor unumstrittener als das Genre an sich.

Idee, mit Hilfe dämonischer Wesen ganz Japan zu unterjochen. Ob sie darauf Lotusblumen oder grünen Tee anpflanzen wollen, ist auch in Fachkreisen noch nicht bekannt. Um das Desaster komplett zu machen, verschwindet noch zu Beginn des Spiels Lo Wangs Meister Lee, nicht verwandt oder verschwägert mit Meister Lu. Aller Wahrscheinlichkeit nach steckt der Konzern auch hinter dieser hundsgemeinen Schweinerei, doch läßt sich unser Held, und damit auch Sie, davon nicht einschüchtern. Es kann jedoch bestimmt nicht schaden, schon vorweg Rache zu nehmen.

Also bekommt der eigenartige Dämonenkrieger, der todesmutig in Los Domizil eindringt, vorsorglich die Klinge zu schmecken. Da dessen unberühmte Kollegen irgendwo aufgeschnappt haben, daß Eisen gesund sein soll, folgen dem ersten Angreifer im Verlauf des Spiels unzählige weitere. Alle wollen mindestens mit dem Katana gepekt werden, der schärfsten aller Samurai-Klingen. Bei der Suche nach Meister Lee stellt Lo jedoch fest,



So friedlich, wie es hier aussieht, geht es bei Shadow Warrior nur selten zu.

Gleich zu Beginn des Spiels wird Lo Wang Augenzeuge eines spektakulären Verkehrsunfalls.



daß seine düsteren Widersacher auch sonst sehr auf ihre Gesundheit achten. Neben der eisenhaltigen Kost des siebenfach gefalteten Schwerts oder den Wurfsternen nehmen sie

auch gerne einmal eine Injektion aus einer der beiden Bleispritzen, eine Schrot-Kur aus der Riot-Gun oder ein kleines radioaktives Zäpfchen, pardon, einen Sprengkopf. Was den Feinden recht ist, ist dem Spieler natürlich nur billig. Bis zu den Zähnen bewaffnet rennt er mordenderweise durch die riesigen, mit netten Rätseln und unzähligen originellen Einfällen gespickten Level. Gleich zu Beginn wird er zum Beispiel Zeuge eines spektakulären Verkehrsunfalls, der mehrere Schattenkrieger ins Nirwana befördert. Kurz darauf entdeckt er einen Raum voller ferngesteuerter Autos, die ihm bei der Beschaffung der Schlüssel behilflich sind. Nur mit diesen kann er sich den Weg zum Ausgang erschließen. An anderer Stelle dürfen zwei Platt-

HENRIK FISCH

Da freuen sich die Schergen der Bundesprüfstelle: durchgehackte Gegner, mit einer Maschinenpistole bewaffnete, badende Mädchen und vulgäre Sprüche (zum Glück in Englisch und dank des japanischen Akzents kaum verständlich). Nebenbei darf ein noch kopfüber an einem Seil hängender Gefangener in einem Lavabecken versenkt werden, damit man einen dringend benötigten Schlüssel erhält. Das Prädikat »Für Kinder und Jugendliche ungeeignet« wurde für dieses Spiel erfunden, soviel steht fest und soweit meine Prognose zum Thema Indizierung. Bei allen Geschmacklosigkeiten schlägt mein von Duke und Quake gestähltes Testerherz nach einiger Zeit aber doch höher: Das Spiel bringt Spaß. Viel neues gegenüber der 3D-Action-Konkurrenz gibt es zwar nicht zu sehen. Man will aber trotz eines gescheiterten Versuchs eben doch einen Level weiterkommen und den nächsten Gegner besiegen. Keine Frage: Die Vorgänger sind und bleiben ungeschlagen. Wer dort jedoch in jeder Ecke die Staubkörner schon beim Vornamen kennt, findet mit Sicherheit Gefallen an dem offiziellen Duke-Nachfolger.

formen, die über einem gähnenden Abgrund in der Luft schweben, kreuz und quer verschoben werden, so daß sie eine Brücke bilden. Zwar ist die Straßenbahn, die uns ein gutes Stück mitnimmt und zum nächsten Schauplatz führt, noch keine umwerfend neue Idee. Die übrigen Fahrzeuge haben es jedoch in sich: So muß er einmal einen defekten Gabelstapler reparieren, mit dem er nach getaner Arbeit durch die Gegend brausen kann. Ein anderes Mal setzt er sich in den Turm eines Panzers, um Hindernisse, die ihm den Weg versperren, niederzuwalzen. Doch es sind nicht nur die großen, sondern auch die kleinen Annehm-

DIE VOLLVERSION

Wenn es uns Deutschen vergönnt sein sollte, die Vollversion von Shadow Warrior vor der sehr wahrscheinlichen Indizierung kaufen zu können, dann erwarten uns noch eine ganze Menge Neuheiten. Für Freunde des Mehrspielermetzels soll es beispielsweise computergesteuerte »Bots« geben. Diese greifen ins Spielgeschehen ein, wenn Sie nicht genügend menschliche Kontrahenten haben. Für mehr Ausgleichlichkeit soll ein Handicapmodus sorgen. Ferner dabei: weitere Level und drei neue Waffen, mit denen Sie sich übrigens schon einmal auf der nächsten Seite anfreunden können. Dazu gibt es frische Monster, die Ihnen das Kämpferleben erschweren sollen. Einen ersten Eindruck verschaffen diese beiden Bilder, die direkt aus dem Internet stammen. Wenn Sie ein Modem und einen Zugang zum Internet besitzen, können Sie sich selbst unter <http://www.shadowwarrior.com/> über den aktuellsten Stand der Dinge informieren.



Makaber: Der Kopf des »Guardian« hilft Ihnen bei der Vernichtung Ihrer Feinde.



Auch die Inneren können im Kampf eingesetzt werden.



Wie man sieht, helfen nicht nur die exotischen Waffen gegen aufdringliche Widersacher.



Junge Manga-Damen wie diese treffen Sie im Laufe des Spiels noch häufiger an.

lichkeiten, die unserem Helden das Vorankommen durch die japanisch angehauchten Schauplätze erleichtern. Ordentlich Abwechslung und Spielspaß bringen Medikaps für das eigene Wohlergehen, Reparatursets für Fahrzeuge, Glückskekse, Gas-, Rauch- und Blitzbomben oder die Heatseeker-Karte, die den Raketenwerfer Infrarot-Sprengköpfe verschießen läßt.

Wie Sie sehen, ist es also wieder einmal der schon von »Duke Nukem 3D« bekannte Detailreichtum, der letztendlich den Charme des Spiels ausmacht. Nicht nur, daß geworfene Shurikens in den Wänden stecken bleiben, Sie können sie auch wieder einsammeln. Nicht nur, daß hyperaktive Kaninchen vor den Augen des Spielers an Ihrer Fortpflanzung arbeiten, Lo Wang kommentiert die Szene noch mit einem launigen Spruch. Nicht nur, daß unter einem Wasserfall putzig gezeichnete Manga-Damen duschen, es findet sich auch eine Höhle, die von einem blutrünstigen Kaninchen bewacht wird und in welcher der heilige Gral vor



Der Panzer ist vollgetankt und lädt zu einer Spritztour ein.

sich hingammelt. Jeder noch so gute oder makabere Gag wird im Verlauf des Spiels durch einen witzigeren überboten, jedem guten Effekt folgt ein noch spektakulärerer.

So schön dies alles schon im Einzelspielermodus ist, beim Spiel mit Freunden oder gegen sie verdoppelt sich der Spielspaß noch einmal. Die Mehrspieler-Level entsprechen zwar größtenteils denen, die auch der Einzelkämpfer kennenlernt, doch wurden sie an manchen Stellen extra angepaßt: Unübersichtliche Flächen, die das Areal nur unnötig vergrößern würden, sind gesperrt, neue

Durchgänge zwischen verschiedenen Abschnitten geschaffen worden. Der Zerstörungswut des Einzelnen sind also keine Grenzen gesetzt. (vs)



Ein Killer-Karnickel, tote Ritter und ein goldener Gral? Wenn das mal nicht verdächtig ist.

VOLKER SCHÜTZ

Auch wenn Blut und Gedärme spritzen oder Überreste von seltsamen Schattenwesen als bunte Brocken über den Bildschirm fliegen, mir macht Shadow Warrior viel Spaß. Ich kann Realität und Spiel unterscheiden und habe folglich keine Probleme mit dem Pixelotd irgendwelcher Phantasiegeschöpfe. Gerade die Hetzjagden im Mehrspielermodus finde ich extrem spaßig, und ich könnte mich jedesmal vor Lachen wegschmeißen, wenn Lo Wang einen seiner kauzigen Sprüche vom Stapel läßt, zum Beispiel »I like sword ... that's a personal weapon«, beim Zücken seines Katanas. Die Mischung aus realistischem Leveldesign à la Duke Nukem und völlig überzogenen, geradezu albernem Begegnungen, etwa die mit dem Monthly-Python-Kaninchen, sorgt dafür, daß das ganze Gemetzel etwas von seiner Ernsthaftigkeit verliert. Damit dürfte es selbst politisch korrekten Zeitgenossen den Wind aus den Segeln nehmen. Insgesamt sorgen die Vielzahl an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und die coolen Sprüche des Hauptdarstellers für langanhaltende Motivation. Schade nur, daß dafür die veraltete Engine von Duke Nukem benutzt und nicht eine etwas zeitgemäßere im Quake-Stil programmiert wurde.

Master Lees blutiges Schicksal schreitet nach Rache.

SHADOW WARRIOR (SHAREWARE)

Hersteller: 3D Realms

Betriebssystem: MS-DOS

Anzahl der Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk)

Empfohlene Hardware:

Pentium/90, 16 MByte RAM

Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤

Sprache: Englisch

Präsentation: Gut

Ausstattung: Gut

Spieltiefe: Gut

Komfort: Durchschnitt

Multiplayer: Gut

Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Kixxlosigkeit ist heilbar. Die Methode günstig.



Kixx



Interactive Classics

Ausgewählte Game-Klassiker zu einem besonders günstigen Preis.

Starten Sie Ihre Software-Sammlung!

EIDOS
INTERACTIVE



Shadow Warrior: Starthilfe für Freizeit-Ninjas

DAS WAFFENARSENAL

Für alle Ungeduldigen, die es nicht erwarten können die Waffen ihrer Träume endlich in Händen zu halten, haben wir die typischen

»Werkzeuge« eines japanischen Kämpfers zusammengestellt.

Es heißt immer, daß es wichtig sei, seine Feinde zu kennen. Viel wichtiger ist aber das Wissen, wie man seine Gegner am einfachsten beseitigt. Die unzähligen Waffen und Gegenstände, die in »Shadow Warrior« entdeckt werden wollen, sind schön und gut, aber erst wirklich nützlich, wenn man auch weiß, was man mit ihnen anfangen hat. (vs)

DIE WAFFEN



Das **Schwert** ist Lo Wangs Lieblingswaffe. Damit lassen sich Monster in dekorative Einzelteile zerlegen, die jeden Relscher neidisch machen.



Der **Wurfstern** ist die Fernkampf-Waffe für Notsituationen. Wenn zum Beispiel aus den Uzis nur noch Klickgeräusche kommen, kann Lo Wang damit dem schon frohlockenden Gegner kräftig einhaken.



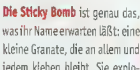
Die **Uzis** ist die ideale Standardwaffe. Erfreulicherweise lassen sich gleichzeitig zwei dieser feuerspuckenden Maschinenpistolen verwenden.



Die **Riot-Gun** ist eine Art mehrläufige Schrotflinte, die zusätzlich im Automatikmodus betrieben werden kann, was für größte Freude bei den Widersachern sorgt.



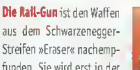
Der **Raketenerwerfer** darf in keinem guten 3D-Spiel fehlen. Dieses Exemplar kann mit dem passenden Zubehör sogar Fernlenk-raketen und nukleare Sprengköpfe verschießen.



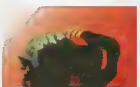
Die **Sticky Bomb** ist genau das, was ihr Name erwarten läßt: eine kleine Granate, die an allem und jedem kleben bleibt. Sie explodiert, wenn sich ihr jemand nähert.



Der **Grenatwerfer** ist eine gern gesehene Waffe. Mit ihm können Sie um die Ecke schießen, was bei potentiellen Opfern gewöhnlich Fluchtreaktionen auslöst.



Die **Rail-Gun** ist den Waffen aus dem Schwarzenegger-Streifen »Eraser« nachempfunden. Sie wird erst in der Vollversion erhältlich sein.



Außerdem können Sie **diverse Körperteile** wie das Herz und den Kopf des »Guardians« als Waffe benutzen. Dieser verfügt über drei verschiedene Feuermodi, die Sie gegen Ihre Gegner richten können, sobald Sie die Schadeldecke entfernt, mit den Fingern in die Großhirnrinde gegriffen und dann ... aber lassen wir das, bevor zartbesaiteten Mitmenschen übel wird.

DIE CHEATS

Besitzen Sie nicht genug Zeit oder Geschick, um sich durch die Reihen der Bösewichte zu kämpfen? Keine Angst, Master Lee hat uns folgende Cheats verraten, mit deren Hilfe Sie erheblich weniger Probleme im Kampf gegen die Schattenkrieger haben sollten. Drücken Sie zur Eingabe im Spiel die T-Taste, und geben Sie dann das gewünschte Kommando ein.

SWCHAN
SWGIME
SWGHOST
SWGRED
SWLOC
SWMAP
SWRES
SWSTART
SWTRIX

Unsterblichkeit ein/aus
Alle Waffen und Extras
Durch Wände gehen ein/aus
Alle Cheats gleichzeitig
Frame-Rate ein/aus
Komplette Karte
Auflösung verändern
Neubeginn des Levels
Raketenerwerfer verschleißen
Karmickel
Lo Wang gewinnt immer
beim Pachinko-Spiel.

DIE EXTRAS

Das **Repair-Kit** dient, wie der Name sagt, zum Reparieren der zahlreichen Fortbewegungsmittel, derer sich Lo Wang im Laufe des Spiels bedient.



Die **Rauchgranate** hüllt unsere Helden in eine dichte Wolke ein, durch die ihn andere schwerer entdecken können. Derart vernebelt ist er im wahrsten Sinn des Wortes ein »Shadow Warrior«.



Das **Nachtsichtgerät** ist schon vom Vorgänger Duke Nukem 3D (indiziert) bekannt. Damit behält Lo Wang auch in den finsternen Verliesen den totalen Durchblick und seine Feinde fest im Visier.



Auch die **Gasbombe** ist ein sehr nützliches Utensil. Einmal gezündet, verströmt sie giftige Dämpfe, was die Lebererwartung eines jeden Dämonenkriegers drastisch schwinden läßt.



Was ein Flammenwerfer für einen Schneemann, ist die **Blendgranate** für die Netzhaut. Ihrer Gegner. Derart geblendet torkeln die armen Opfer umher und geben hervorragende Zielscheiben ab.



Eine weitere Gemeinheit, besonders im Mehrspielermodus: die **Krähfüße**. Lo Wang verteilt sie einfach auf dem Boden. Stapft ein Unsympath dann vorbei und darauf, ist der Schaden bei ihm und die Freude bei Ihnen groß.



Auch der härteste Kämpfer braucht zwischenzeitlich eine Stärkung: Der **Medizinkasten** bringt verbrauchte Energie im Handumdrehen zurück.

Es gibt natürlich noch eine ganze Menge Schlüssel und Keycards, mit denen Lo Wang so manche Tür öffnet. Dazu kommen Erweiterungen für seinen Raketenerwerfer wie etwa die Heatseeker-Karte. (vs)

6 Auszeichnungen 1994,
Versender des Jahres Platz 5.
6 Auszeichnungen 1995,
Versender des Jahres Platz 2.
14 Auszeichnungen 1996,
Versender des Jahres Platz 3.



1/97
Waibel PCI Turbo
CX 150+



1/97
Power
Pro 3D



1/97
Schwabens-
platz CX 200+



3/97
Waibel PCI Turbo
CX 150+



4/97
Waibel
IC-W 200



5/97
Waibel IC-W 200
mit AMD K6™



5/97
Waibel IC-W 233
mit AMD K6™



7/97
Waibel IC-W5
RAID 256



SCHWABENPFEIL II

- * Cynos CX 166+ oder AMD K6™ Prozessor
- * Waibelboard ICW mit ACPI Powermanagement Intel TX 430 Chipset
- * Easy Midtower mit exklusiver CPU-Kühlung
- * 512 KB Pipeline Burst Cache 6ns Overdrive Socket 7
- * 3xPCI, 2xISA, 1xPCI/ISA, 1,44 MB Floppy
- * 16 MB SD RAM PS/2 (max. 256 MB), 60 ns
- * 32 Bt E-IDE Mode 4 Controller für 2+2 HD, DMA 22 MB/s
- * 2 5GB E-IDE Festplatte M1638T, 5400 U/min AV-fähig
- * Diamond Stealth 3D 2000, 2 MB, 135 MHz RAMDAC, S3 Vga
- * Creative Labs SB 16 P&P, DirectX kompatibel
- * 2xserielle/parallele Highspeed IO, 2x USB
- * Cherry Windows 95 Tastatur
- * Logitech Maus 3 Tasten, PS/2
- * Windows 95/II vorinstalliert und auf CD
- * Lotus SmartSuite 97 Office Paket auf CD
- * 12x speed Pioneer CD-ROM Laufwerk E-IDE
- * CE konform, Umwelt- und Sicherheitsverpackung
- * 7 Tage Lieferzeit
- * 3 Jahre Waibel Power Garantie
- CX 166+ 1995.- DM
- AMD K6™ 200 2595.- DM

NEU!
Waibel's
POWER
Komponenten
Aktuell im Internet!

Unsere TOP-OPTION für alle 3D-Anwendungen:

Righteous 3D

Ein Micronics Board mit Orchid-Technologie

High Performance 3D-Beschleunigung für jeden PCI-PC

- * Revolutionäre 3D-Technologie
- * Echtzeilewidergabe
- * Simultane 3D-Beschleunigung
- * Windows 95 Direct 3D Unterstützung
- * Add-In Kerneln Voodoo-Chipset
- * 4 MB EDO RAM incl. 8 auftragender Softwaretitel

Bulk 309.- DM
Inklusive Software 349.- DM



Matrox Mystique 4MB SGRAM, erweiterbar auf 8 MB, 3D, Software-MPEG, TV-Tuner und Video-Option, bulk **239.- DM**

Matrox Millennium 4 MB W-RAM, erweiterbar auf 8 MB, 220 Mhz RAMDAC, Software-MPEG, 3D, bulk **389.- DM**

17" (43cm) Monitor Waibel PowerTron II, Original Sony Trinitron Technologie, 80 kHz, TCO 92, 0,26 cd, 1024x768 in 120Hz **1295.- DM**

Original Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value Edition, bulk **199.- DM**

Weitere PC-Konfigurationen und noch mehr Zubehör finden Sie
tagesaktuell auf unserer Internet-Homepage

POWER GARANTIE

- * 36 Monate echte Garantie auf alle Bauteile + Monitor
- * 12 Monate Vor-Ort-Abholservice
- * 7 Tage Rückgaberecht bei Standardkonfigurationen
- * Standard/Optionaler 24h Vor-Ort-Service bis zu 3 Jahren
- * Waibel's-Bau-System (WBS) stellt die Qualität und Optimierung jedes Gerätes vor Auslieferung sicher.
- * **Gebührenfreie Service-Hotline werktags von 10-15 Uhr**
- * NEUL Notfall-Hotline von 15-17.30 Uhr

Alle Rechte und Bedingungen unserer weiteren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese können Sie jederzeit bei unserem geschäftlichen Betrieb und Servicehotline anfordern oder auf unserer Homepage ansehen.

Waibel
THE POWER COMPANY
76275 Ettlingen * Englerstr. 24
Fax: 07243 - 577 599
http://www.waibel.com



Gebührenfrei anrufen! Werktags von 9.00 bis 20.00 Uhr

0130-182994

BLOOD (SHAREWARE)

Blutig geht es in 3D-Shootern an sich immer zu – da stellt sich die Frage, warum ein Hersteller sein neuestes Spiel auch noch »Blood« nennen muß. Die Antwort liegt auf der Hand: Es übertrifft die Konkurrenz um Längen, wenn es um herumwirbelnde Körperteile geht.

Brutal ist die Welt – Caleb, der »Held« aus »Blood« macht da keine Ausnahme. Sein Leben widmete er nämlich dem Tchernobog, einer bössartigen Wesenheit aus einer anderen Dimension. Sein Aufgabenbereich: unschuldige und nichtsahnende Menschen zu opfern. Allerdings gab es zum Dank nicht mehr als einen fauligen Händedruck – unser Adept fühlte sich ausgenutzt und rebelliert nun gegen seinen Herrn und Meister.

Caleb steigt also aus seinem Grab und schlägt sich, anfänglich nur mit einer Mistgabel bewaffnet, an der Seite des unerschrockenen Spielers durch 34 düstere Level, die in je vier Episoden aufgeteilt sind. Vom Friedhof über einen Geisterzug bis hin zu den Laboratorien eines durchgedrehten Wissenschaftlers stoßen Sie hier auf alles, was das morbide Herz begehrt. Das Waffenarsenal im nostalgischen 50er-Jahre-Look ist relativ umfangreich, wenn auch nicht annähernd so originell wie das von Konkurrent »Shadow Warrior«. Bei Blood gibt es neben der eher unspektakulären Schrotflinte eine Leuchtpistole, die alle Gegner in laufende Flammenbälle verwandelt, Dynamit, eine Thompson-MP und eine fiese Voodoo-Puppe. Die Extras sind nicht sehr einfallsreich, dafür aber alle schön auf das Gruselambiente abgestimmt, das an die unheimlichen Geschichten von H. P.

VOLKER SCHÜTZ

So richtig begeistern kann mich Blood nicht. Erst gestern habe ich mit Shadow Warrior und Lo Wang meine helle Freude gehabt. Jetzt soll ich mit dem vermoderten Caleb durch triste, dunkle Gänge wandern? Ein Horrorspiel zu entwerfen, das sich selbst auch noch ernstzunehmen scheint, ist meiner Meinung nach ein großer Fehler. Um die hierfür nötige stimmungsvolle Atmosphäre zu erzeugen, braucht es auf jeden Fall mehr als ein paar zweidimensionale Sprites, die überdies noch abern aussehen und unmotiviert durch kahle Gänge schwanken. 3D-Shooter leben entweder von ihrer witzigen Art, von technischer Perfektion oder gar nicht. Für Blood, wie so viele andere Duke-Clones, gilt letzteres. Das Spiel ist genauso leblos wie sein Protagonist.



Es gibt nicht umwerfend viele originelle Ideen in Blood. Der Zug jedoch ist eine davon.

Lovecraft erinnert. Dazu gehören eine Kristallkugel zum Aufspüren von Gegnern im Mehrspielermodus, eine Tarnrobe oder Sprungstiefel, die unseren Anti-Helden wie einen Hasen auf Ecstasy durch die Gegend hoppeln lassen. Wozu hätte man aber all diese schönen Spielzeuge, wenn es nicht auch Monster gäbe, die geradewegs in die Hölle befördert werden wollen? Spinnen, Ratten, Fledermäuse, Zombies, Gargoyles oder gar Höllenhunde warten in ihren Gemäuern schon auf Sie. Alle dürfen auf blutigste Weise auseinandergenommen werden: Von den Zombies bleiben zum Beispiel Köpfe übrig, die Caleb fröhlich über den Bildschirm kickt. Auf der technischen Seite sind keine nennenswerten Unterschiede gegenüber Shadow Warrior oder dem indizierten »Duke Nukem 3D« vorhanden. Die Grafikaufösungen sind wieder einmal frei einstellbar, und das große Schlachten kann auch mit Freu(n)den im Netzwerk oder via Modem stattfinden. (vs)

BLOOD

Hersteller:	GT Interactive	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Schlecht	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 98.

LAST RITES

Wie bewegt man Leichname zur Rückkehr in ihre Kisten, wenn die partout nicht liegen bleiben wollen? Ganz einfach: Mit roher Waffengewalt, denn schließlich stirbt man nur zweimal.

Sind Spezialeinheiten nicht eine schöne Sache? Allzeit bereit, stoppen diese tapferen Jungs in dezentem Camouflage-Grün nicht nur gefährliche Geiselnnehmer und Terroristen. Sie retten die Erde auch eben mal vor gefährlichen Wesenheiten, die auf die besonders originelle Idee gekommen sind, die Weltherrschaft für sich in Anspruch zu nehmen.

In »Last Rites« hört die aufmüppige Kreatur der Finsternis auf den Namen Mordae. Dieser will aus nicht dokumentierten Gründen die Menschheit vernichten. Er verwandelt zur Erfüllung seiner hochtrabenden Pläne die ganze Welt in einen überdimensionierten Friedhof der Kuscheltiere, was nun mal zur Folge hat, daß die Toten wieder aus ihren Gräbern steigen. Da die verfaulten Gesellen von allem Frischfleisch sehr angehen sind, entwickeln sie sich zu einer echten Plage für ihre lebendigen Zeitgenossen – womit wir wieder bei den Spezialeinheiten wären. Als Anführer einer solchen haben Sie sich nämlich persönlich darum zu kümmern, daß Mordae mitsamt seiner galleimeligen Brut vom Antlitz der Erde verschwindet. Sie ziehen also mit ihrem Team, das aus bis zu vier Computermitspielern besteht,



Mit schweren Geschützen ziehen wir gegen alle Widersacher in den Kampf.



Wenn die Batterien zur Neige gegangen sind, muß eben der Flammenwerfer die Taschenlampe ersetzen.

durch verfallene Häuserschluchten und menschenleere Kaufhäuser bis hin zu der düsteren Wohnstätte des Erschurken. In jedem der durch ein kurzes Briefing eingeleiteten Level befördern Sie Unmengen von Zombies zum wiederholten Male ins Reich der Toten. Dazu stehen Ihnen eine Uzi, eine automatische Schrotflinte, eine Plasma- oder gar eine Shredder-Kanone zur Verfügung.

Als hilfreiche Extras gibt es Bewegungsscanner, Taschenlampen und Medipacks. Schöne Dinge, die auch den Genrekollegen schon beim Lösen ihrer Probleme geholfen haben. Die zehn Level, in denen Sie die Untoten ausmerzen, zeichnen sich durch drei Merkmale aus: Sie sind wahnsinnig groß, wahnsinnig unübersichtlich und wahnsinnig häßlich. Egal, ob breite Straßen oder enge Räume, die Wandtexturen sind wie die peiniglichen Pixelzombies in unansehnlicher VGA-Grafik gehalten. Die Farbgebung, größtenteils Grau in Grau, verleitet zu der Annahme, daß ein ähnliches Ergebnis auch in schlichter EGA-Darstellung machbar wäre. Zumindest erinnern die tristen Backsteinmauern mehr an »Wiza-

dry 6 – Bone of the Cosmic Forge« als an irgendeinen anderen 3D-Shooter. Lediglich die stimmungsvolle Musik bringt ein wenig Spannung in die sonst so trostlose und langweilige Atmosphäre. (vs)



Dieser Pixel-Zombie sieht definitiv furchterregend aus.

VOLKER SCHÜTZ

Mordae, ich bitte dich: Laß' die Toten ruhen! Diese armen, geplagten Wesen haben sicherlich schon ein elend langes Leben hinter sich, warum gönnst du ihnen nicht ein wenig Frieden? Schließlich wird das Gute letztendlich sowieso triumphieren, das müßtest du wissen. Oder siehst du nie fern? Der einzige, der Ärger mit deinem dummen Plan hat, bin ich. Der extrem genervte Anführer einer sogenannten »Elite-truppe«. Möge mir der Himmel beistehen!

Meine Jungs sind dermaßen unfähig, die würden es glatt schaffen, sich im eigenen Badezimmer zu verlaufen. Du hast Dir bestimmt vorstellen, was für eine Qual es ist, wenn ich bei jedem Einsatz meine Schäfchen zusammenhalten muß. Und das in riesigen, trostlosen Gebäuden, in denen jede Ecke gleich aussieht und sich selbst erfahrenste Kämpfer nur schwer zurechtfinden. Da ist es einfacher, einen Sack Flöhe zum Exerzieren zu bringen. Dazu dann diese ekeleregernden Untoten. Lieber Mordae, konntest Du Dir nicht ein paar besser aussehende Mitarbeiter suchen? Wieder und wieder geht es auf nervtötende Einsätze, die mich trotz wenig kompetenter Angaben meiner Auftraggeber nur ein müdes Lächeln kosten, und immer belästigen mich Deine häßlichen Schergen. Ich möchte davonlaufen, aber sicherlich nicht vor Angst. Das Gute siegt immer, Mordae, und Du weißt es, also erspare wenigstens mir die Qual!

LAST RITES

Hersteller:	Ocean	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (im Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Schlecht	Spieldauer:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Konfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Kleine Eintragungen von Wertungsplätzen und der zugehörigen Hardware-Benchmarks finden Sie auf der nächsten Seite (S. 92) und auf Seite 93 (Benchmarks).

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.



Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch“ wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff“ ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4-8 Jahren. Mehr dazu im Internet: <http://www.ravensburger.de> oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5,- DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger bücherhaus, Postfach 1860, 88188 Sigmaringen. ®

Ravensburger

SCHÖNE NEUE 3D-WELT

Schon bald werden Software-Firmen mit geklonten und genmanipulierten Actionspielen keine Katze mehr hinter dem Ofen hervorlocken können, geschweige denn ein Alien hinter seinem Raumschiff. Die Zeit ist reif für eine neue Generation 3D-Shooter.

Ultramoderne Raumstationen und moosbehangene Schlösser versinken schneller im Morast der Zeit, als der Duke »Damm, you're ugly« sagen kann. Immer mehr neue 3D-Spiele drängen sich gegenseitig vom Markt. Die einen sind schlichte Kopien, die anderen maßen sich an, die verbesserte Version eines alten Shooters zu sein. Doch nur die wenigsten haben wirklich das Zeug zum »Quake«- oder »Doom«-Killer (beide indiziert). Wir geben Ihnen auf den folgenden zwei Seiten einen Überblick der erfolgversprechenden Kandidaten.

CHASM

»Chasm – the shadow zone« übernimmt all jene Elemente, die sich schon in »Quake« als erfolgreich erwiesen haben. Die Grafik, das Waffenmenü und auch die Gegner erinnern stark an das Vorbild. Natürlich belästigt es Megamedia nicht bei einer einfachen Kopie, sondern fügt eigene Verbesserungen ein. Diese machen sich zum Beispiel in Form von gelifteten Monstern bemerkbar. Die lieben Ungeheuer sind nicht nur realistischer animiert denn je, sondern haben überdies noch den einen oder anderen Gag in petto. So geben sie ihre Gliedmaßen fröhlich zum Abschuß frei. Eine Aufforderung, welcher der blutünstige Spieler natürlich gerne nachkommt, um danach seine verkrüppelten

Dpfer durch die dunklen Gänge zu hetzen. Wie bei den meisten Neuerscheinungen wurde auch in »Chasm« mehr Wert auf Rätsel und Puzzle gelegt. Dies zeigt sich schon in den ersten beiden Demo-Levels, die Sie unter <http://www.megamedia.com> einer näheren Betrachtung unterziehen können.

HEXEN 2

Raven Software hat auch ein neues Werk in der Mache, und die Aussichten darauf lassen jeden echten 3D-Spieler unruhig werden: »Hexen 2«. Unruhig wegen des neuen Realismus: Wettereffekte, benutzbare Objekte wie Katapulte oder Fenster, die zerschossen werden dürfen. Unruhig wegen der größeren Bewegungsfreiheit: Endlich darf in einem Spiel mit »Quake«-Engine gekrochen und geflogen werden. Unruhig aber auch wegen

der erhöhten Rätseldichte und Rollenspiel-Elemente: Der Spieler darf einen von vier Charakteren wählen, der mit der Zeit durch das Abschießen von Monstern in neue Erfahrungsstufen aufsteigt. Jede Beförderung bringt eine Steigerung der Kampfkraft mit sich. Allen Charakterklassen sind hierbei vier verschiedene Waffen zugeordnet, die zusätzlich noch verschiedene Feuermodi aufweisen. Als selbstverständlich gilt den Programmierern, sich von den relativ tristen Wandtexturen Quakes zu distanzieren. Alle Räume sollen einzigartig wirken, um damit auch das kleinste bißchen Langeweile in den tiefsten Kerker zu verbannen.



Wenn sich totes Fleisch zur Wehr setzt, dann ist der Fachmann gefragt: In Chasm schlagen Sie sich des öfteren mit aufdringlichen Untoten herum.



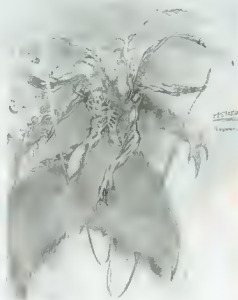
Es sieht so aus, als würde Hexen 2 in puncto Realismus selbst Quake 2 übertreffen.



Mit Schrotflinte und Zauberstab: Unser Held bei einer Spritztour auf den Zinnen einer mittelalterlichen Burg.

CHASM – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Megamedia
- ▶ **Genre:** 3D-Actionspiel
- ▶ **Termin:** 3. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Unterstützt 3D-Grafikkarten; verbesserte Wireframe-Modelle.



Hexen 2 – Ein Reiter der Apokalypse gibt sein Debüt: Der Entwurf der Pest.

HEXEN 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Activision
- ▶ **Genre:** 3D-Actionspiel
- ▶ **Termin:** 3. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Realistische Umgebung; benutzbare Objekte; Rollenspiel-Elemente; verschiedene Charakterklassen.



Die Monster von Quake 2 versprechen noch realistischere Bewegungsabläufe als die des ersten Teils.



Ein langer Schacht hinab? Hoffentlich handelt es sich hierbei nicht um die versprochene »Spieltiefe« in Quake 2.

QUAKE 2

Das Beben, das im letzten Jahr die 3D-Branche erschütterte, ist noch nicht ausgeklungen. Wieder macht die texanische Softwarefirma id dem Ruf ihrer schießwütigen Landsleute alle Ehre: »Quake 2« soll noch packender und actionlastiger gestaltet sein als sein Vorgänger. Von »langweiligen« Denkeinlagen, wie in anderen aktuellen Produkten, will id weiterhin nichts wissen. Neben der Grafik, die mit allen gängigen 3D-Karteneffekten glänzt, wird auch am Spieldesign noch getüftelt. So soll zum Beispiel die künstliche Intelligenz deutlich realistischer werden. Dies ist eine logische Konsequenz, denkt man an die atemberaubenden Leistungen der Multiplayer-»Bots« aus dem ersten Teil. Wer mit einem »ReaperBot Skill 3k« auf den Fersen in finsternen Deathmatch-Leveln um sein Leben rannte, weiß, wovon hier die Rede ist. Neben gesteigerter Cleverheit werden sich die zukünftigen Widersacher auch durch ein ansprechenderes Äußeres auszeichnen. Kleinere Polygone sorgen für lebensnähere Bewegungsabläufe und größeren Detailreichtum. Das hier abgedruckte Bildmaterial mußten wir dem Internet entnehmen, da es vor der Mega-Spielemesse E3 der einzig erreichbare Lieferant für Quake-2-Screenshots war.

QUAKE 2 – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** 3D-Aktionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Verbesserte Grafik-Engine; unterstützt 3D-Grafikkarten; baut nicht mehr auf QuakeC auf; höhere KI.



UNREAL

Nach Shareware-Projekten wie »Raptor« oder »Jazz Jackrabbit« basteln Epic Megagames für GT-Interactive an dem vielversprechenden Titel »Unreal«. Interessanter als die schon fast selbstverständliche Unterstützung von MMX und 3D-Grafikkarten ist das neue Spieldesign. Als einer der wenigen 3D-Shooter zeichnet sich Unreal durch eine Vorgeschichte aus, die mehr als nur eine »Lizenz zum Töten« darstellt. Die unzähligen Gegner in den über 30 Leveln werden eine noch nie dagewesene KI unter ihre Toupets mitbringen. Sie lernen die Schwächen und Stärken des Spielers, tauschen diese untereinander aus, »planen« einen gemeinsamen Angriff oder gehen in Deckung, wenn das Feuer auf sie eröffnet wird. Eine weitere neue Idee ist das Morphing des eigenen Charakters. Ähnlich dem sich verwandelnden Protagonisten aus »Shadowcaster« wird die Spielfigur nämlich in die Haut vier verschiedener Kreaturen schlüpfen dürfen. Die unterschiedlichen Kör-



Claustrophobisch enge Gänge prophezeien unheimliche Deathmatch-Spiele in Unreal.

UNREAL – FACTS

- **Hersteller:** GT-Interactive
- **Genre:** 3D-Aktionspiel
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Unterstützt MMX und 3D-Grafikkarten; Spieler kann sich in verschiedene Kreaturen verwandeln; besonders hohe KI; verbesserter Mehrspielermodus.

Die Räumlichkeiten weisen wenig Ähnlichkeit mit den spartanischen Wandtexturen aus Quake 1 auf.

per haben alle ihre speziellen Fähigkeiten: der eine eignet sich besonders zum Schwimmen, der nächste zum Verstecken, ein weiterer ist maßgeschneidert zum Fliegen und der letzte schließlich zum Verprügeln der Gegner. Dies

ist freilich der ideale Nährboden für verzwickte Rätsel und abwechslungsreiche Mehrspielergefechte. Um beim Thema zu bleiben: Selbstgebaute Deathmatch-Arenen dürfen im Internet miteinander verzahnt werden. Verläßt ein Netzwerkspieler also den derzeitigen Kampfplatz durch einen Teleporter, findet er sich kurze Zeit später in einem anderen Level auf irgendeinem Server dieser Welt wieder. Außerdem versuchen die Programmierer ein besonders unangenehmes Detail dieser Spielvariante auszubügeln. Die Rede ist von dem »Ich tauche dort auf, wo ich gerade gestoben bin, und bekomme gleich noch eine Rakete ab«-Effekt. Insgesamt also eine Menge Neuheiten, die das Warten und Hoffen auf Unreal versüßen.

(vs)



Über eine Sache ist man sich bei Epic einig: Es wird keine Form der beliebten Schrotflinte geben. (Unreal)



In Ihrem Abenteuer begegnen Ihnen viele phantastische Wesen. Die meisten landen jedoch vor der Flinte. (Unreal)

Actionspiel für Profis

GUTS 'N' GARTERS IN DNA DANGER



Ist es etwa eine Zwischensequenz? Nein, ein Bild aus dem Spiel: »Guts 'n' Garters in DNA Danger« schraubt den Grafikstandard von Action-Adventures ein gehöriges Stück nach oben.

Während alle Welt noch über Gen-Schaf Dolly redet, geht es in »Guts 'n' Garters in DNA Danger« gleich noch einen Schritt weiter: Admiral Wort, Herrscher über die kleine Insel Ferros, brütet in seinen Laboratorien über dem perfekten Super-Soldaten. Um so besser, wenn dabei noch ein paar biologische Kampfstoffe entdeckt werden – das nennt man dann im schönen Neudeutsch »Synergieeffekte«. Logisch, daß solche Forschungen der restlichen Welt nicht ganz geheuer sind – schließlich sorgt schon ein kurzes Aufflackern einer Ebola-Epidemie für Angst und Schrecken. Also wird die K-Force eingeschaltet, eine Spezialeinheit für besonders harte Fälle. Die geht auf Nummer Sicher und schickt ihre erfahrensten Leute: Hank »Guts« Carter und Stacy »Garters« Pringle. »Mumm« und »Strumpfbände schnappen sich ein paar Minen und Handgranaten, packen reichlich Magazine für ihre Pistolen ein und

springen mit dem Fallschirm über Ferros ab. Sie sollen an einem Strandfleck einen Kontaktmann treffen, der jedoch kurz zuvor von Worts Schergen tödlich verwundet wird. Dumm gelaufen! Nun sind Sie, wahlweise als Guts oder Garters, auf sich allein gestellt. Durch fünf verschiedene Gebiete führt Sie Ihr Weg: Vom Hafen geht es über den Bahnhof zu Worts Militärbasis, dann zu einem Wasserkraftwerk, das Sie samt Staudamm fachgerecht zerlegen müssen. Anschließend besuchen Sie die Genlabors, bevor Sie dann einen vermißten Piloten finden und den Weg für Ihren Partner freimachen müssen. Wort schickt Ihnen indes kräftig Gegner auf den Hals. Der gemeine Hafenarbeiter mit seinem gelben Schutzhelm sieht aus, als hätte er noch vor kurzem mit den Village People auf der Bühne gestanden. Aus einem Helikopter werden Spezialeinheiten abgesetzt, Kämpfer mit Rucksack-Hubschraubern rücken Ihnen aus der Luft auf die Pelle. Später kommen noch zahlreiche andere Typen auf Sie zu. Sie ahnen es schon – Guts 'n' Garters ist nicht gerade einfach. Damit selbst Profis nicht verzweifeln, gibt es neun verschiedene Arten, die Feinde zu eliminieren. Neben Handgranaten, Minen und einer Pistole sind das ein Gas- und ein Flammenwerfer, eine Maschinenpistole, eine Experimentalwaffe, eine Bazooka und für ganz harte Fälle ein Raketenwerfer. Unterwegs finden Sie sowohl Munition als auch Lebenspunkte oder kugelsichere Westen. Ein Notsignaler der läßt gar ein Versorgungsflugzeug vorbeikommen, das Ihre Vorräte wieder auffüllt. In jeder der fünf Zonen gibt es Untermissionen, die durch ein paar Puzzeleien zu lösen sind. Im Hafen wollen Sie beispielsweise auf Worts Kreuzer gelangen – dafür brauchen Sie ein Wurfseil, das sich aus einem Anker und einem Tau zusammensetzt. Beide Gegenstände finden Sie an anderer

Spiele-Test



Fünf Level gilt es zu bewältigen, die mit zahlreichen Gegnern und Mini-Rätseln gespickt sind.



Das Spiel von Ocean ist Filmlizenz-frei, sieht gut aus und macht Spaß.

ROLAND AUSTINAT

Daß ich das noch erleben darf! Lange habe ich auf ein Ocean-Spiel gewartet, das sich nicht als verkorkste Filmlizenz entpuppt. Hier wird zwar immer noch scharf und viel geschossen, aber auf einem ganz anderen Niveau als zum Beispiel Oceans Last-Rites-Gurkerei. Auch daß es keine Videosequenzen gibt, stört mich nicht – dadurch erscheinen Cut-Szenes und das eigentliche Spiel noch enger miteinander verzahnt. Schade nur, daß die Missionsbeschreibungen mit ein paar Textzeilen relativ lieblos daherkommen.

Wenn Sie ein Faible für Action-Adventures haben, kann ich Ihnen Guts 'n' Garters wärmstens empfehlen. Seien Sie allerdings gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad ist beinah – dafür ist die Motivation ungeheuer stark, in den nächsten Abschnitt zu kommen und zu sehen, welche Glanzleistungen sich die Grafiker und Designer noch ausgedacht haben. Ich hätte mir noch ein paar Umgebungen mehr gewünscht – haben Sie einmal alle gesehen, landet die Schachtel im Regal und wartet dort auf einen Nachfolger.



Hank und Stacy machen sich für den Absprung bereit – sie ahnen nicht, daß sie dabei schon von Worts Schergen beobachtet werden.

Stelle, bekommen sie aber nur mit Hilfsmitteln wie einem Messer oder einem Schraubenschlüssel frei.

Beeindruckend ist der Detailreichtum der Grafik. Diese präsentiert sich in schönster 15-Bit-SVGA mit 32 000 Farben, in denen Explosionen noch einmal so realistisch aussehen. Nicht nur die mehr als 200 Zwischensequenzen, sondern auch die rund 100 Orte und alle Personen wurden während langer Winterabende auf Silicon-Graphics-Maschinen berechnet. Die Umgebung ist aber nicht statisch: Wellen schlagen an den Strand, gesprengte Sendemasten knicken ab und werfen andere Schatten. Beim Übergang von einer Szene zur nächsten wird kurz nachgeladen. Haben Sie ein großes Objekt zerstört, so erscheint es im vorigen beziehungsweise darauffolgenden Bild noch intakt – hier hat wohl der Platz auf der CD für ein weiteres Bild nicht mehr gereicht.

Gesteuert werden die beiden Agenten mit der Maus (laufen und schießen) sowie der Tastatur, an der Sie die Waffen, Gegenstände oder den Suchmodus aktivieren. Neben einer Windows-95-Version gibt es auch eine MS-DOS-Fassung des Spiels auf der CD, die erst auf einem P/166 in guter Geschwindigkeit läuft. Auf kleineren Rechnern können die Details herabgesetzt werden. (ra)

GUTS 'N' GARTERS IN DNA DANGER

Hersteller:	Ocean	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einzel	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Gut	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

CYBER JACK

PLAY THE GAME

Tel. 089/9 6133 60
Montag bis Freitag 11:00 bis 19:30 Uhr

Bestellen Sie jetzt!

Dungeon Keeper

DM 74,99

Selbstverständlich können wir Ihnen auch jedes andere in Deutschland lieferbare Spiel besorgen!



JETZT SCHON VORBESTELLEN:

Dark Reign (vorauss. Okt.) DM 84,99
Dominion (vorauss. Juli) DM 74,99
Lands of Lore 2 (vorauss. Sept.) DM 84,99

Unser Service für Sie:

Kostenlose Tauschbörse:

Tauschen Sie Ihre Spiele mit einem anderen Spiele-Freak! Rufen Sie uns an!

NEU! Second-Hand-Spiele zum Spitzenpreis! (Nur solange Vorrat reicht.) Alle Spiele sind von uns geprüft und befinden sich in 1A-Zustand!

PC CD-ROM:

JEDER TITEL OM 49,-:

Comanche 3, Extreme Assault, X-Wing vs. Tie Fighter, Need for Speed 2, Psychosis Formel 1, Sega Rally, KKND, Baphomets Fluch, Chronicles of the Sword, G-Home, Mechwarrior 2 Mercenaries, Tomb Raider, Diablo, MDK, PDD, Outlaws, Privateer 2, etc...

JEDER TITEL OM 29,-:

Grand Prix 2, Silent Thunder, Descent 2, Schleichfahrt, Sim City 2000 CD-Collection, Fire Fight, Marathon 2, Hyperblade, Warcraft 2 inkl. Mission CD, Syndicate Wars, Terminator: Skynet, Missionforce Cyberstorm, etc...

SONY PLAYSTATION:

JEDER TITEL OM 49,-:

Soul Blade, Tekken 2, Toshinden 2, Riot, Resident Evil, Legacy of Kain, Tomb Raider, Soviet Strike, Wipeout 2097, Porsche Challenge, Psychosis Formel 1, International Moto X, Jet Rider, Cool Boarders, Disruptor, Tunnel B1, Crash Bandicoot, Pandemonium, etc...

JEDER TITEL DM 29,-:

Toshinden, Tekken, Zero Divide, Criticom, Rise of the Robots 2, Destruction Derby, Wipeout, Supersonic Racers, Extreme Games, Need for Speed, Ridge Racer Revolution, Andreotti Racing, Road Rash, International Track & Field, PGA Tour '96, NHL Face Off, Total NBA '96, NFL Gameday, Sampras Extreme Tennis, Air Combat, Warhawk, Thunderhawk 2, Space Hulk, Magic Carpet, Krazy Ivan, Lone Soldier, Reloaded, Cyberled, Assault Rigs, D, etc...

Versandkosten: Neue Spiele Porto DM 9,90 + NN oder Vorkasse mit EC-Scheck DM 6,90
Second-Hand-Spiele Porto ab DM 3,- + NN
Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten!
Preisliste gültig bis 2. September 1997

CYBERJACK, Brigitte Hoffmann, Freimann Str. 18, 85737 Ismaning, Fax 089/96 43 59

BEDLAM 2: ABSOLUTE BEDLAM

Nicht nur in einer Redaktion geht es mitunter wie in einem Tollhaus zu – auch im Nachfolger von »Bedlam« revoltieren die Biomechs noch immer mit ungebremsster Energie.

Sie erinnern sich vielleicht noch: Vor gut einem halben Jahr mußten Sie als Major Kern fiese Biomechs auf einem Planeten auslöschen. Scheinbar haben Sie dabei ein paar Übersehen, denn eine Nachricht aus dem Hauptquartier läßt Sie wieder hochschrecken. Die Übeltäter nennen sich jetzt Biomex (fragen Sie nicht) und haben erneut sämtliche Einrichtungen in ihre Gewalt gebracht. Frei nach dem schönen Spruch »Gewalt erzeugt Gegen-gewalt« machen Sie sich in »Bedlam 2: Absolute Bedlam« wieder auf den Weg, um in knapp 30 Missionen Ruhe und Ordnung wiederherzustellen.

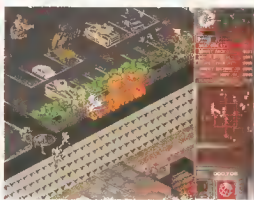
Anders als beim Vorgänger werden diese in vier Kampagnen gespielt. Sie sollten tunlichst mit der ersten beginnen, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne. Zu Beginn rüsten Sie Ihren Kampfbroboter mit schönen Dingen wie Plasmakanonen oder Haftminen aus, dann wird es ernst. Sie sollten sich die Missionsbeschreibung gut eingepreßt haben, denn die Level sind riesig und mit solchen Feindmengen bevölkert, daß Sie dringend auf die herumliegenden Extras angewiesen sind. Das können Munition, Energie-Einheiten oder schnöder Mammon sein, für den Sie vor dem nächsten Kampf neue Waffen kaufen können. Die Einsätze sind abwechslungsreich: Räuchern Sie zum Beispiel Stützpunkte der Biomex aus, bergen einen neuartigen Flugzeugmotor,



Von einer Orbitalstation stößt Ihr Team auf die Planetenoberfläche hinab.



Rummels! Das Hauptquartier der Biomex steht kurz vor seiner Zerstörung.



Nach einem Treffer strömt grünes Bioplasma aus den feindlichen Brutstätten.

befreien Sie Gefangene oder plündern die Speicherbänke der gegnerischen Computer. Drei Schwierigkeitsstufen und die frei wählbaren Kampagnen helfen auch Neueinsteigern. Hektik kommt in späteren Levels auf, wenn Sie bis zu drei Fahrzeuge gleichzeitig steuern müssen und Ihnen bis zu 20 verschiedene Gegnertypen das Leben erschweren. Ein gutes Stück trägt dazu auch die Steuerung bei: Mit der linken Maustaste bewegen Sie Ihr Gefährt, mit der rechten Taste zielen Sie auf das genetische Gesindel. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Die Leute von Mirage haben zwei Wunder vollbracht: Zum einen ist das Spiel jetzt wesentlich schneller geworden und läuft selbst auf kleineren Rechnern in annehmbarer Geschwindigkeit. Zum anderen haben sie es geschafft, Bedlam 2 wesentlich übersichtlicher zu gestalten. Schon in den ersten Levels gerke ich mit meinen Einheiten kreuz und quer durch die Landschaft, setze alles in Flammen, was nicht niet- und nagelfest ist, und wundere mich, wo die verflixten Schalter für die Laserzäune stecken.

Jammerschade – das Drumherum ist mit neuen Zwischengrafiken, der besseren Missionsstruktur und anderen Feinheiten verbessert worden, so daß Neueinsteiger an Bedlam 2 deutlich mehr Spaß haben. Wer den Vorgänger schon kennt, bekommt nicht genug neues geboten – es sei denn, er ist ein absoluter Fan.

BEDLAM 2: ABSOLUTE BEDLAM

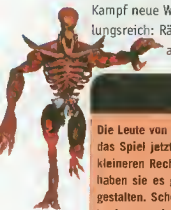
Hersteller:	Mirage	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 24 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zehn (Netzwerk)	Benchmarks: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	Spieltempo: Gut	Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.



Aktionspiel für Fortgeschrittene

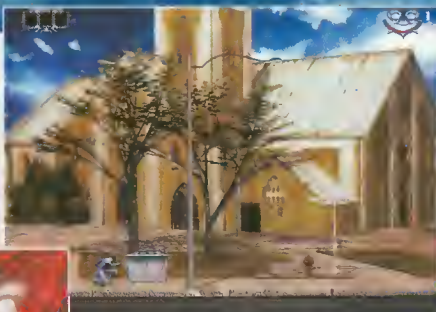
THE INTRUDER

Alarm in Gumpenhausen: Eine amerikanische Kleinstadt wird von fiesem, mutierenden Aliens bedroht. Retten Sie sich und die Welt, bevor Sie selbst zu grünem Weltraumschleim werden.

Wenn davon mal nicht die Gesundheitsbehörde Wind bekommt: Da hat sich unser neuer Bekannter Jack doch tatsächlich beim Biertrinken einen Virus aus dem All zugezogen. Nachdem der Wirt noch nicht einmal mehr das Geld für den vergorenen Gerstensaft zurückzahlen will, nimmt auch noch der Krankheitserreger persönlich Kontakt mit Jack auf. Sein Name ist Ar'Kritz, und er kommt von einem anderen Planeten. Unterwegs im Auftrag des großen Herrschers Ar'kans versucht er, die Erde vor der Übernahme durch die gefährliche Mutantenrasse »Oktant« zu bewahren. Ar'Kritz verschmilzt seinen Körper mit dem von Jack, um sich mit vereinten Kräften gegen die gestaltwandelnden Horden in den Kampf werfen zu können. Der ohnehin miserable Tag rollt noch weiter talwärts in Richtung »katastrophale«, als sich herausstellt, daß auch unser Held langsam zu mutieren beginnt. Notgedrungen macht er sich also auf, die Raumstation der Oktanter zu zerstören und die schleichende Verwandlung seines Körpers zu stoppen. Ganz nach Vorbildern wie »Flashback« oder »Bermuda Syndrom« laufen und springen Sie also mit dem kleinen, digitalisierten Protagonisten durch über 230 Schauplätze. Hierbei können Sie anhand einer Übersichtskarte selbst bestimmen, welche Richtung Jack einschlagen soll. Egal, wohin sich Jack auch wendet, Sie müssen ihm die aufdringliche Schar der Außerirdischen vom Hals halten. Ob er dabei die Angreifer mit seiner Pistole oder den



Gestatten Sie: Mein Name ist Kritz - Ar'Kritz.



▲ Jack verprügelt die Mülltonne, um an die schwebende Extraenergie zu kommen.



Im Verlauf des Spiels verwandelt sich Ihre Spielfigur in ein unansehnliches Monster.

Fäusten zur Strecke bringt, dürfen Sie entscheiden. Sicher ist aber in jedem Fall, daß auch Ihr Protegé Pixelblut auf dem Bildschirm lassen muß. Die Steuerung ist nämlich nicht nur schwierig zu handhaben, sondern überdies noch ungenau. Manch ein Schlag trifft nichts weiter als Luft, viele Sprünge enden direkt in den Armen der Gegner. Glücklicherweise liegen eine Menge hilfreicher Gegenstände in der amerikanischen Kleinstadt herum, die Jacks Aufgabe etwas erträglicher machen. Extraleben, Schutzschilde, Handgranaten oder Minen sind nur einige davon. Ab und zu beglückt ihn auf seiner Suche sogar das eine oder andere Rätsel à la »Held drückt Knopf - Tür öffnet sich« oder »Held verschiebt Mülltonne - Held bekommt einen neuen Gegenstand«. Eine Speichern/Laden-Funktion sucht der mutierende Spieler vergeblich, obwohl diese dringend vonnöten gewesen wäre. Viel zu oft löschen die schießwütigen Aliens in Polizisten- oder Soldatenform Jacks Lebenlichter aus. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Gurken dieser Welt vereint Euch! Denn wenn Ihr nicht aufpaßt, verdrängen Euch Programme wie The Intruder von dem angestammten Platz zwischen den Gartenkräutern und dem Kopfsalat. Angefangen mit dem kleinen Alien Ar'Kritz, das wie eine Kreuzung aus Helge Schneider und einem Maschinengewehr redet. Oder diese abstruse Hintergrundgeschichte, die mehr als nur aus dem Bier getischt, pardon, aus der Nase gezogen erscheint.

Das Schlimmste ist die Tatsache, daß es das Spiel selbst in Sachen Niveauposigkeit locker mit der eigenen Story aufnehmen kann. Die Programmierer von Microblitz konstruierten beide wahrscheinlich unter dem Einfluß irgendeines heimischen Biers. Man weiß ja um die Braukunst der Franzosen... Nicht nur das Spielprinzip ist alt, abgenutzt und verbraucht. Selbst die Ausführung des Ganzen ist gurkenhafter als Essigsoße mit Dill: ungenaue Steuerung, demotivierende Gegner und nervtötendes Leveldesign. Also, geliebtes, grünes Krummgemüse: Sag nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt!

THE INTRUDER

Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/30, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation: Schlecht	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: Schlecht

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

TIGERSHARK

Spieldesigner haben die morbide Eigenschaft, die Zukunft oft unglaublich düster zu sehen. Manchmal sieht es aber so aus, als ob die Fiktion Wirklichkeit werden könnte ...

Fans der Serie »SeaQuest DSV« kennen das Szenario: Die Meere sind als Lebensraum erschlossen. Mutter Erde liefert ja genug Strom: Stationen zapfen die geothermische Energie an. Durch unausgereifte Technik bringen sie jedoch das instabile Gefüge der Kontinentalplatten aus den Fugen – Erdbeben und Flutwellen im japanischen Raum sind die Folge. Die russische Marine reißt mit einem Blitzangriff die Kontrolle über die Region an sich und nimmt die Stationen wieder in Betrieb, um die Nutzung der geothermischen Energie als Waffe zu erforschen. Hier kommen Sie ins Spiel und ans Steuer der Tigershark, einer aerodynamischen Kampfmaschine, die über und unter Wasser agieren kann. Ausgestattet mit modernsten Waffensystemen müssen Sie den Bösewichten einen dicken Strich durch die Rechnung machen.

Sie lenken das gute Stück mit der Tastatur oder einem anderen Windows-95-konformen Eingabegerät. Auf einem eingeblendeten Radarschirm sind alle Einheiten in Ihrer Umgebung zu sehen, weitere Anzeigen geben über Zustand der Waffen, Schilde und Schiffssysteme Aufschluß. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, dürfen Sie in einem speziellen Trainingslevel Erfahrung mit der Steuerung und der Bewaffnung sammeln. Die hierbei erzielten Erfolge wirken sich allerdings in keinem der drei Schwierigkeitsgrade auf die



Ein Überwasserangriff: Mit Schnellfeuerkanone und Raketen gehen Sie gegen die feindliche Radarstellung vor.



▲ Stationäre Plasma-türme wie dieser bereiten Ihnen in der Nähe der Geotherm-Stationen Kopfschmerzen.



Nicht angreifen – Sie müssen dieses Forschungs-U-Boot durch die dritte Mission eskortieren.

Missionen der Kampagne aus. In kurzen Video-Briefings werden die Ziele erläutert – die Vernichtung feindlicher Stationen und Schiffe ist genauso vertreten wie Eskortenaufträge. Danach geht es hektisch zur Sache: Meistens befinden Sie sich direkt im Zentrum

eines Schwarms feindlicher Mini-U-Boote, die Ihnen ans Leder wollen. Wenn Sie durch die Wasseroberfläche stoßen, verwandelt sich Ihr Gefährt in eine Art Tragflächenboot, das mit hoher Geschwindigkeit über die spiegelglatte See rauscht. Die musikalische Untermalung ist ebenfalls nicht gerade beruhigend, treibende Techno-Rhythmen sorgen für einen gleichbleibend hohen Adrenalinspiegel.

(Alexander Folkers/mic)

MICHAEL SCHNELLE

Da ist es wieder, das Feindbild »böser Russe«. Eigentlich sollte es längst ausgestorben sein – denke. Ist ja auch egal, Computerspiele sind ja meistens Phantasieprodukte. Ziemlich phantastisch ist auch der Schwierigkeitsgrad, der bereits im dritten Level sehr große Anforderungen an die Hand-Auge-Koordination des Unterwasser-Piloten stellt. Hier hätte ein wenig mehr Feinschliff gut getan.

Dafür bietet Tigershark recht interessante Missionen. Neben puren Vernichtungsaufträgen muß auch mal ein Forschungs-U-Boot befreit und eskortiert werden. Ganz zufriedenstellen kann mich das Unterwassergebälde allerdings nicht. Schleichfahrt und Deadly Tide sind in ihrem Element eindeutig besser.

TIGERSHARK

Hersteller: GT Interactive
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
P/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Benchmark: 1 2 3 4 5
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 98.

DIE EROTISCHSTE WIRTSCHAFTS-
SIMULATION ALLER ZEITEN:

BESTELL-HOTLINE

Tel. 0721/97224-0

FAX 0721/97224-24

WET
THE SEXY EMPIRE

JETZT
im Handel!

**Play
with
me!**

CDV
Software

CDV Software GmbH
Postfach 7368
7600 Badenweiler
<http://www.cdv.de>

interactive
Strip



ATLANTIS

Manchmal gibt es Spielumsetzungen zu Filmen, die schon seit Monaten nicht mehr aktuell sind. Cryo treibt das Ganze auf die Spitze: Atlantis – das Spiel zum Kontinent – kommt zwar über 2000 Jahre zu spät, sieht aber hochmodern aus.

Für uns moderne Menschen der Neunziger ist alles, was älter als zehn Jahre ist, bereits hoffnungslos veraltet. Doch als hätten wir es nicht schon immer gewußt, gab es auf diesem Planeten mal eine Zivilisation, die auf uns nur verachtend herabgesehen hätte. Nein, nicht von Dänikes Außerirdischen ist diesmal die Rede, sondern von Atlantis, dem sagenhaften und leider untergegangenen Kontinent. Die Spieldesigner des französischen Softwarehauses Cryo haben sich nun dieser märchenhaften Welt angenommen. Das Ergebnis von viel Phantasie und ein wenig Philosophie findet sich im Adventure »Atlantis« wieder.

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Eno, der frisch auf der Wunderinsel angekommen ist, um als Gefährte der Königin zu dienen (um Zweideutigkeiten gleich vorzubeugen: Ein Gefährte ist in diesem Fall nichts anderes als ein Diener Ihrer Hoheit). Allerdings ist die neue Arbeitgeberin nirgends zu finden. Schließlich erreicht die schreckliche Nachricht das schockierte Volk: Königin Rhea wurde entführt, all ihre Gefährten wurden bei dem Überfall getötet. So ist denn schnell klar, wofür Sie im Computerspielladen bezahlt haben: Wieder einmal wartet eine holde Maid auf ihre Rettung, andernfalls wird das Böse überhand nehmen, und die Welt ist dem Untergang geweiht. Aber keine Angst, im weiteren Spielverlauf wird die Story dann doch noch etwas komplexer.

Mit der Maus blickt sich der Neuanfänger erst einmal um. Dabei greift das Spiel auf Cryos Eigenentwicklung »Omni 3D« zurück. Diese Technik ermöglicht dem Spieler einen 360-Grad-Rundumblick wie in diversen 3D-Shootern. Erscheint in der Bildschirmmitte ein Pfeil, trippelt der Held per Knopfdruck in die angegebene Richtung – dies allerdings in einer vorberechneten



▲ Kreon ist der Herrscher über Atlantis – zumindest, solange die Königin verschwunden bleibt.



Eine von vielen Renderszenen im Spiel: Mit solchen Flugmaschinen reist Eno durch die Weltgeschichte.



Lieber keine Fragen stellen: Um in den Schlund des brennenden Kamins steigen zu können, muß erst dieses Puzzle gelöst werden.



Besser als »The Saint«? Eno wirkt als Frau verkleidet nicht sehr überzeugend.

Filmsequenz. Treffen Sie auf eine der fünfzig Charaktere im Spiel, erscheint eine Leiste mit möglichen Gesprächsthemen. Hier stößt man schon auf die zweite Neuentwicklung der Cryoner: »Omni-Sync« sorgt bei den Plaudereien dafür, daß die Münder der Darsteller sich stets lippensynchron zum gesprochenen Text bewegen. Was macht es da schon, daß die Mimik der gerenderten Darsteller stets die gleiche Mine zeigt.

Schon nach wenigen Minuten hat Eno so die ersten Freunde und Gegner gesammelt. Da seine Suche nach der Königin auf wenig Gegenliebe bei deren Gemahl Kreon stößt, wird der einsame Held

schon bald von den Häschern der Dbrigkeit gejagt. Hierbei kommt es meistens zu kleinen Action-Einlagen. Das Prinzip ist dabei so einfach wie annodazumal beim alten »Dragon Lair«: Die Reihenfolge der Aktionen ist hier genau vorgegeben, und wer einen Fehler macht, ist tot. Atlantis ist für die Leute gedacht, denen schon »Myst« gefallen hat, und so erwartet den Spieler natürlich nicht nur rohe Gewalt, sondern auch einige Rätsel. Vom schlichten Brettspiel bis hin zum »Ihr habt es kaputtgemacht – ich baue es wieder zusammen«-Puzzle ist alles dabei. Nach einem beherzten Klick auf den rechten Mausknopf schnellt das Inventar am unteren Bildschirmrand empor. Zu Beginn besitzt Eno nur sein Gefährtenabzeichen, doch mit der Zeit finden sich immer mehr Gegenstände in seinen Taschen.

Schon bald wird deutlich, daß mit der Rettung der Königin die Probleme noch nicht beendet sind. Immer neue Gefahren und Intrigen warten auf unseren Helden. Den absoluten Tiefpunkt in Enos Biographie stellt sicherlich die Verkleidung als Priesterin dar. Aber auch sonst ist der Held nie um einen Identitätswechsel verlegen. So durchstehen Sie ein Kapitel nach dem anderen, von denen es insgesamt 100 Stück gibt. Der Begriff Kapitel ist allerdings recht irreführend, Szenen wäre aufgrund der Kürze (im Schnitt wenige Minuten bis zur Lösung – wenn man diese kennt) angebrachter. Bereits geschaffte Abschnitte dürfen auf Wunsch noch einmal durchlebt werden,



Dies sind keine Standbilder. Mit jeder Drehung bewegen sich auch die zigtausend Polygone perspektivisch korrekt mit.



Beim Planetariumspuzzle müssen alle drei Himmelskörper in eine Linie gebracht werden.

wobei der Ablauf immer gleich ist – das gesamte Spiel ist sehr linear aufgebaut. Da die cleveren Atlantider auch die Kunst des Fliegens beherrschten, geht es mit einer der wundersamen Flugmaschinen im weiteren Verlauf auch nach Spitzbergen und den Phantasieinseln Karbonek, Para Nua und Muria. Das gesamte Abenteuer erstreckt sich über vier CDs.

Für »Dragon Lore 2« hatte die Synchronisation herbe Kritik einstecken müssen – bei Atlantis wurde deshalb etwas mehr auf die Qualität der Sprecher geachtet, auch wenn hin und wieder doch mal eine bekannte Stimme aus dem Drachen-Epos erklingt. Als Ausgleich sorgen Dutzende von atmosphärischen Musikstücken für die richtige Stimmung. Wenn die Damen und Herren bisher nicht für Gespür an gutem Spieldesign berühmt waren, so doch für meisterhafte Grafik. Sah der Vorgänger schon recht nett aus, verblüfft Atlantis mit einer nie zuvor gesehenen Detailtreue. Das Inselreich selbst setzt sich aus über zwei Millionen, die Waldinsel Karbonek sogar aus über vier Millionen Polygonen zusammen. Die grafische Darstellung im Spiel findet in einer Auflösung von 640 mal 480 Pixel mit 16 Bit Farbtiefe statt. Da das meiste der Grafikpracht eh vorberechnet ist, hält sich der Prozessorverschleiß in Grenzen. Seltsam nur, daß unter DDS 24 MByte RAM benötigt werden, wo unter Windows schon 16 MByte reichen. (Magnus Kalkuhl/ra)



Lang lebe Omni-Sync: Die Lippen des Priesters bewegen sich absolut synchron zum Text.

ROLAND AUSTINAT

Ich gebe es zu: Spiele ohne Spielwitz sind nicht mein Ding. Und so drängten sich schon während des Intros unliebsame Erinnerungen an den Vorgänger auf. In der Tat behaupte ich inzwischen von mir, ein Cryo-Puzzle bereits aus flinzig Meter Entfernung erkennen zu können – Grafik- und Musikstil werden sich wohl auch in den nächsten zehn Jahren nicht ändern. Doch die Damen und Herren von Cryo haben fleißig dazugelehrt. Die Präsentation der Franzosen war schon immer recht anständig, aber bei Atlantis hat es mir die Sprache verschlagen. Do flüssig animierter Rundumblick oder vorberechnete Renderszenen, die Optik ist stets vom Allerfeinsten – mal davon abgesehen, daß die Charaktere ihrem Gesichtsausdruck nach allesamt unter Medikamenten stehen müssen. Auch die Sprecher sind nicht mehr ganz so greulich wie beim Vorgänger. Die größte Überraschung war aber die Spielbarkeit, mit der die Designer einen guten Schritt nach vorne getan haben. Soviel Lob und trotzdem nur drei Sterne? Ja, denn verglichen mit Dragon Lore 2 hat sich Atlantis aufgrund seiner Verbesserungen wirklich Ehre verdient. Doch noch immer verhindern ein paar entscheidende Designfehler die Vier-Sterne-Wertung. So merkt man der ganzen Hintergrundgeschichte zwar einen enormen Aufwand an, interessanter wird sie dadurch aber auch nicht. Humoristische Einlagen gehen das öftere daneben, und die Rätsel verdienen auch keinen Originalitätspreis. Das schlimmste Manko sind die Actionsequenzen, die schlichtweg nerven. Grafikfans werden sich darum nicht kümmern und Atlantis der eigenen Spielsammlung zufügen, Freunde und Verfechter meiner bescheidenen Ansichten warten geduldig auf den Nachfolger.

ATLANTIS

Hersteller:	Cryo	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



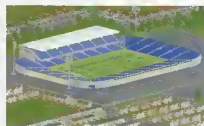
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

FIFA SOCCER MANAGER

Diesen Monat überlassen deutsche Entwickler ihren englischen Kollegen kampflos das Feld der Fußball-Managerspiele. Auch Electronic Arts' Ausflug in die Kickerbranche hat seine Wurzeln auf dem Inselreich.

Das beste Fußballspiel für PCs ist unbestritten »FIFA Soccer« in der aktuellen 97er-Variante. Bereits seit Jahren produziert EA Sports diese höchst erfolgreiche Reihe und beglückt die Fans immer wieder mit optisch und spielerisch aufpolierten Fassungen. Bemerkenswert daran ist, daß für die Umsetzung des heimischen Nationalsports Kanadier verantwortlich zeichnen. Bislang ist für diesen dunklen Fleck auf der europäischen Entwicklerweste auch keinerlei Abhilfe zu sehen. Doch jetzt haben sich englische Designer aufgerafft, um die Fußballkönige aus Übersee zumindest im Managerbereich nicht auch noch das Zepter übernehmen zu lassen. Beim »FIFA Soccer Manager« verließ sich Electronic Arts auf britische Programmierkunst.

Der FIFA Soccer Manager bietet Ihnen nicht nur die Chance, in England die Ligen aufzurohren, sondern auch in Deutschland, Frankreich und Schottland. Dabei müssen Sie stets die genreüblichen Hauptmerkmale im Auge behalten. Das bedeutet, eine gute Mannschaft aufzustellen und das Vereinskonto möglichst weit im schwarzen Bereich zu halten. Für die nötige Barschaft sorgen Fanartikel und natürlich verkaufte Tickets. Daneben muß das Stadion dem finanziellen Rahmen und dem zu erwartenden Zuschaueraufkommen angeglichen und die Spielergehälter ausgehandelt werden.



Unter Stadion in all seiner Pracht.



▲ Und ewig zuckeln die Sprites: Manche der Spieler scheinen gelegentlich unter spastischen Anfällen zu leiden.



Für jeden Kicker lassen sich individuelle taktische Vorgaben machen.

MICHAEL SCHNELLE

Als ich den FIFA Soccer Manager das erste Mal unter die Lupe nahm, war ich schon gehörig enttäuscht. Sämtliche Menüs sind sehr schlicht geraten, und vor allem die Spielszenen halten den Vergleich mit der Konkurrenz vom Premier Manager 97 nicht stand. Doch nach ein wenig Einspielphase glätteten sich die Wogen wieder.

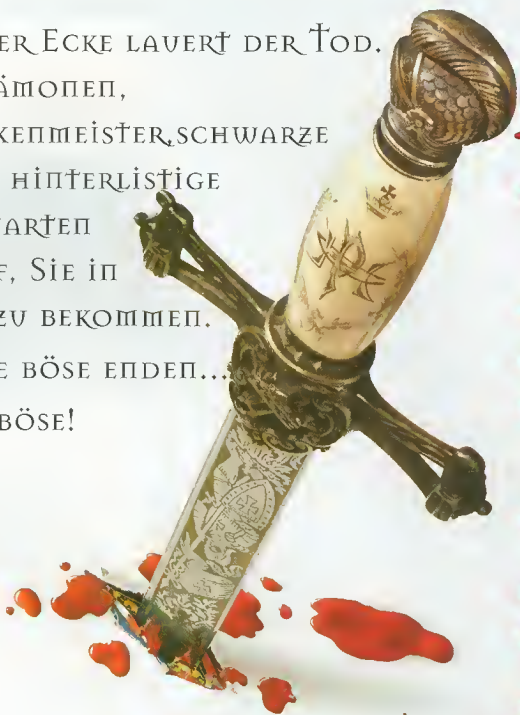
Während der Managementteil ein wenig zu eingeschränkt geraten ist, spielt der FIFA Soccer Manager seine Stärken im Trainerpart aus. Alle Voreinstellungen, die Sie vornehmen, wirken sich direkt im Spiel aus und können auch beobachtet werden. Ein Manko hat dieses System aber doch. Denn wie echte Spielzüge wirkt das Geschehen auf dem Platz nicht. Es erinnert eher an einen herumflitzenden Flummi, der von zeitweise spastisch zuckenden Akteuren durch die Gegend gebolt wird. Der Spielspaß wird davon aber nicht wesentlich beeinflusst. Da stört vielmehr, daß die Pokalwettbewerbe nicht die richtigen Namen haben und Verletzungen scheinbar willkürlich erst nach dem Match berechnet werden, genauso wie Spielsperren. Mir persönlich gefällt der Premier Manager 97, trotz eingeschränkterer Eingriffsmöglichkeiten, immer noch einen Tick besser. Sollten Sie aber Wert auf einen ausführlichen Trainerpart und deutsche Vereine legen, ist der FIFA Soccer Manager eine annehmbare Alternative.

Am wichtigsten aber ist die Mannschaftsaufstellung. Jeder Spieler wird durch eine Unzahl von Werten charakterisiert und paßt besser oder schlechter in Sturm, Mittelfeld und Verteidigung. Das eigentliche Spiel wird genau wie beim aktuellen »Premier Manager 97«, nicht in Ausschnitten, sondern in voller Länge präsentiert. Allerdings werden keine vorberechneten Szenen abgespult. Vielmehr ermittelt das Programm aus je 20 Aktionsvarianten des ballführenden Kickers die wahrscheinlichste. In die Kalkulation fließen die von Ihnen getroffenen Vorgaben zu Angriffsfreude oder Anspielhäufigkeit mit ein. (mic)

FIFA SOCCER MANAGER					
Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤ Sprache: Deutsch			
Betriebssystem:	Windows 95				
Anzahl der Spieler:	Einer				
Präsentation:	Schlecht	Spieldiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt
PC PLAYER WERTUNG					

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

HINTER JEDER ECKE LAUERT DER TOD.
BRUTALE DÄMONEN,
DUNKLE HEXENMEISTER, SCHWARZE
MAGIE UND HINTERLISTIGE
KOBOLDE WARTEN
NUR DARAUFG, SIE IN
DIE FÄNGE ZU BEKOMMEN.
DAS KÖNNTE BÖSE ENDEEN...
VERDAMMT BÖSE!

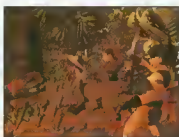


ECSTATICA II

ECSTATICA 2 IST DER NACHFOLGER DES REVOLUTIONÄREN SPIELS AUS
DEN ANDREW SPENCER STUDIOS. SUCHEN SIE DIE EINZELTEILE DES
ZERSTÖRTE SIEGELS DER ALTEN UND FÜGEN SIE ES WIEDER ZUSAMMEN.
NUR WENN SIE IHREN MUT UND IHR KÖNNEN UNTER BEWEIS STELLEN,
KÖNNEN SIE ECSTATICA ERRETZEN.

DREHBUCH UND REGIE: MARCUS WAGENFÜHR

ECSTATICA 1 JETZT ÜBERALL ZUM SPARPREIS ALS NEON-EDITION ZU HABEN.



PC
ROM

ANDREW
SPENCER
STUDIOS



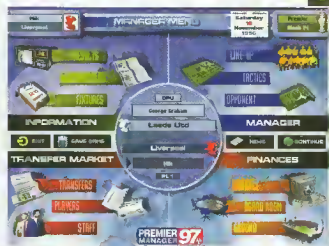
DEVELOPED BY ANDREW SPENCER. ©1997 ANDREW SPENCER. PUBLISHED UNDER EXCLUSIVE LICENSE BY PSYCHOSIS LTD. PSYCHOSIS AND THE PSYCHOSIS LOGO ARE TRADE MARKS OF PSYCHOSIS LTD. ECSTATICA II IS A TRADE MARK OF ANDREW SPENCER. ALL RIGHTS RESERVED.

PREMIER MANAGER 97

Einer geht immer noch. Getreu dieser Lebensweisheit updatet Gremlin tapfer seit Jahren den »Premier Manager«. Rechtzeitig zur Wintersaison erscheint nun also die 97er-Version.

Es war einmal ein kleines Märcheninselchen. In dem lebte ein Sportspiel-begeistertes Völkchen, dessen größte Leidenschaft Fußball war. Vor allem Managerprogramme rund um das gefleckte Leder waren äußerst beliebt. Deshalb war es auch kein Wunder, daß schon bald Fußballmanager das einzige Produktionsgut des Landes waren. Doch bei all der Begeisterung hatten die Bewohner vergessen, Deiche gegen die Flut zu bauen. Und so versank dieses Inselchen im Meer. Gerade noch rechtzeitig gelang zwei Schiffen die Flucht – an Bord natürlich Programmierer von Managementspielen. Eines der Boote strandete an einem englischen Eiland. Das zweite erreichte mit Mühe und Not deutsche Gestade. Von Stund an werkten beide Gruppen eifrig an neuen Spielen ihrer Spezialdisziplin. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann programmieren sie noch heute. Wie in allen Mythen und Legenden liegt auch hier ein Fünkchen Wahrheit begraben. Es ist wirklich schon erstaunlich, mit wieviel Hartnäckigkeit das Subgenre der Fußballmanager immer wieder aufgekocht wird. Die Wiederholungstäter von Gremlin schicken ihren »Premier Manager« mit der 97er-Fassung bereits das vierte Mal ins Rennen.

Zwei ganze, gut genutzte Jahre ließen sich die Entwickler Zeit für die aktuelle Version. Vor allem die antikierte Grafik der Vorgängerversion wurde endlich dem allgemeinen Standard angepaßt. So machen die Menüs einen aufgeräumten und funktionellen Eindruck. Das ist umso wichtiger, als Sie hier die meiste Spielzeit verbringen. Je nachdem, ob Sie sich dafür entschieden haben, einen englischen Fußballverein zu managen, als Trainer zu fungieren oder aber beide Aufgaben zu übernehmen, treffen Sie Ihre Entscheidungen auf besagter generalüberholter Oberfläche. Spendieren Sie Ihrem Stadion eine Rasenheizung oder gar ein



Auch die Premier-Menüs wurden einem kräftigen Grafik-Lifting unterzogen.

Megaflutlicht, oder investieren Sie lieber erst einmal in einen gewinnträchtigen Fanshop? Dreh- und Angelpunkt ist natürlich die Mannschaftsaufstellung. Auch hier ließen die Designer Übersicht walten, ohne spielerische Tiefe einzubüßen. So sehen Sie auf einen Blick alle Stärken und Schwächen der Kicker und stellen per Mausclick eine Spieltaktik ein. Dabei dürfen Sie jederzeit auch eigene Aufstellungen entwerfen. Aber auch die Offensiv- und Defensivausrichtung des Teams läßt sich über etliche Variablen konfigurieren. Haben Sie sich für eine Gangart entschieden, den Spielern ihre Position zugewiesen und den Aktionsradius der Kicker eingestellt, erwartet Sie der erste Spieltag. Und jetzt kommt die große Überraschung: Statt popeliger VGA-Klumpen mit Rückennummer eilen geschmeidig animierte Sprites über den ansehnlichen Rasen. Auf Wunsch werden nicht nur die üblichen Highlights des Spiels präsentiert, sondern die kompletten 90

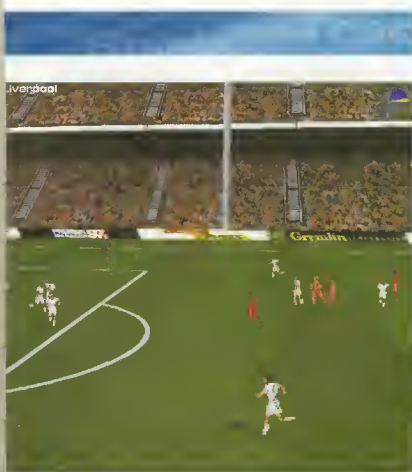
MICHAEL SCHNELLE

Na also, es geht doch. Im vierten Anlauf haben die Gremlin-Kicker endlich den Anschluß an die deutsche Konkurrenz geschafft. Vor allem die Spielgrafik hat mir gut gefallen und ist für Managermaßstäbe fast schon revolutionär gut. Klasse auch, daß sich die Spieler tatsächlich an die eingestellten Vorgaben halten. Das steigert die Motivation und degradiert den Spieler nicht nur zum Kassenwart.

Allerdings ist dieses System auch nicht ohne Fehl und Tadel. Manchmal bleibt ein Kicker für einige Sekunden reglos auf dem Feld stehen und schießt dann den Ball zielsicher und ohne Not ins Seitenaus. Außerdem sind die Schiedsrichter nicht sonderlich sicher in ihren Entscheidungen. So wird öfter mal ein Abspeits gepfiffen, das keins ist, dafür ignorieren sie Fouls, welche direkt vor ihrer Nase stattgefunden haben. Allerdings treten diese Mankos nicht allzu häufig auf und verderben den Spielspaß nicht wesentlich. Wenn Sie weniger Wert auf einen ausgefuchsten Managerteil legen, dafür lieber von der Trainerbank aus mitfeiern und sich mit der englischen Liga anfreunden können, verkürzt der Premier Manager 97 auf kurzweiligste Art die Wartezeit auf Anstoss 2 und Hattrick Wins.

Jawoll, mit diesem Treffer von Fowler geht Liverpool in Führung.





Die Spielszenen sind diesmal erheblich schöner umgesetzt. Allerdings verhalten sich einige Kicker sehr merkwürdig.

Minuten. Keine Angst, so lange müssen Sie selbstverständlich nicht vor dem Monitor hocken. In Echtzeit beträgt die komplette Matchlänge etwa zehn Minuten. Dabei lassen sich Spielzüge sehr schön beobachten und Schwächen erheblich besser erkennen, als in den gewohnten Ausschnittszenen. Scherkerweise wird der Kamerablickwinkel der aktuellen Spielsituation angepasst. Dazu grölen Fans die Vereinshymnen, und der in Deutschland gänzlich unbekannte Sportreporter Barry Davies nuschelt ein paar sich häufig wiederholende Kommentare («Good Ball!«).

Nach dem Match erlauben etliche Statistiken eine ausführliche Analyse. Sollte ein Spieler trotz angesetztem Einzeltraining nicht die erwünschte Leistung bringen, lohnt sich ein Blick auf den Transfermarkt. Hier warten potentielle Vereinsmitglieder aus aller Herren Länder und Ligen auf Ihr Angebot. Falls Sie dennoch nicht fründig werden, läßt sich auch ein professioneller Scout beauftragen, der gezielt nach Ihren Vorgaben auf die Suche geht. Ab und an sollten Sie beim Präsidium vorbeischauchen, um den eigenen Ruf zu kontrollieren. Sinkt der unter eine gewisse Mindestmarke, droht die unehrenhafte Entlassung. (mic)

(mic)

PREMIER MANAGER 97			
Hersteller:	Gremlin	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/100; 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Deutsch
PC PLAYER WERTUNG			
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	nicht vorh.
		Übersetzung:	Durchschnitt
			

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58

[illegible][illegible]

Sportspiel für Fortgeschrittene

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Eine der größten Enttäuschungen des letzten Jahres war »Ran Soccer« von Gremlin. Die fast unveränderte Neuauflage dieses müden Kicks kann da wohl kaum auf Gnade hoffen.

Die Freude hielt sich in Grenzen, als 18 Monate nach dem spielerisch schwachen »Actua Soccer« (in Deutschland unter dem Namen »Ran Soccer« bekannt) die »Club Edition« auf meinem Tisch landete. So bahnbrechend die Polygon-Kicker damals waren (EA-Sports fing erst in den '97er Ausgaben damit an), so groß war auch die Enttäuschung über das Spiel. Unübersichtliche Kamerawinkel, eine verunglückte Steuerung und mangelnde Computerintelligenz (nachzulesen in PC Player 01/96) ließen keine Spielfreude aufkommen. Ob Gremlin in der Zwischenzeit dazugelernt hat?

Statt mit 44 Nationalmannschaften in Liga oder Pokalwettbewerb antreten zu dürfen, kann man jetzt nur noch mit den 20 englischen Erstligateams in der Premier League um Ruhm und Ehre kämpfen. Ratsam ist es, erst einmal im Übungsmodus zu trainieren, will man im Spiel nicht nur dem Ball hinterherlaufen: An der ungewöhnlichen Steuerung hat sich nämlich nichts geändert. Nach wie vor werden Vier-Button-Joypads nicht unterstützt, sondern alle Spielvarianten durch Symbole gekennzeichnet, die unter den Füßen der Kicker materialisieren. Hat man sich für eines der Teams entschieden, darf man sein Können in der stärk-



Blackburns Hendry wird von zwei Gegnern attackiert.



In VGA-Auflösung erinnert die Grafik an die gute alte Zeit.



Kurz vor dem Spiel kann man noch letzte Einstellungen vornehmen.

sten englischen Liga beweisen. Die Spielernamen entsprechen dem aktuellen

Stand der Saison 1996/97. Neben einigen Grafikoptionen (wobei nur wenige Käufer bei der heutigen Technik in den hässlichen Low-Res-Modus schalten müssen) kann man noch die Windstärke bestimmen und ein Mini-Radar zuschalten. Schwer fällt die Wahl zwischen den fünf verschiedenen Kamerawinkeln, wobei dies das kleinste Übel ist. Übersicht bietet nur die »Far Camera«, dafür schrumpfen die Spieler auf »Alice im Wunderland«-Niveau. Die isometrische Ansicht hat die gleichen Probleme wie auch anderer Sportsysteme: Es ist manchmal schwer abzuschätzen, welcher Spieler dem durch die Luft fliegenden Ball am nächsten ist. Für völlige Konfusion sorgt die »Wire Camera«, die ständig in bester »Virtua Fighter«-Manier um den ballführenden Spieler kreist. Die größten Probleme mit der Computerintelligenz wurden ja bereits im inoffiziellen Nachfolger »Euro '96« ausgemerzt, und glücklicherweise treten auch bei der neuesten Version keine schlimmen Schnitzer mehr auf. (ab)

ALEX BRANTE

Viel hat sich bei dieser Neuauflage nicht geändert. Statt mit Nationalmannschaften kann nun mit den Teams der englischen Premier League gespielt werden. Zudem gibt es einen neuen Kommentator, auch wenn er nur englisch spricht. Der ist jedoch wirklich gut und hat einige brillante Sprüche auf Lager. Auch die Grafik kann, trotz ihres Alters, durchaus überzeugen. Daß man die Steuerung belassen hat, ist jedoch eine Schande. Sie ist zwar mit viel Geduld einigermaßen zu erlernen, aber sinnvoller wäre es gewesen, sich bei der Konkurrenz umzuschauen. Auch sonst fehlt dem Programm so einiges, was ihm eine Kaufempfehlung einbringen könnte: Außer der lieblos gestalteten Tabelle gibt es keinerlei Statistiken, die eine lange Saison versüßen würden. Das Ballverhalten ist immer noch mangelhaft und Tormöglichkeiten ergeben sich nur selten aus durchdachten Spielzügen. Einziger Pluspunkt: Wenn Sie das Spiel im Regel stehen lassen, leistet es beim Händler als Staubfänger gute Dienste.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Hersteller:	Gremlin Interactive	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis zehn (Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Sehr schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BATTLE SPORT

Über schlechten Geschmack läßt sich bekanntermaßen streiten. Über schlechte Spiele jedoch nicht. »Battle Sport« bietet gleich beides auf einmal.

So brutal, wie futuristische Sportspiele meist sind, scheinen die Programmierer unserem Planeten keine rosige Zukunft zu prophezeien. In »Battle Sport« sieht es dann auch ziemlich düster aus: Wie im alten Rom kämpfen Gladiatoren in einer Arena ums nackte Überleben – besser gesagt um viel Geld, aber das ist ja so ziemlich dasselbe. Nackt ist auch nicht ganz zutreffend, denn die Ringkämpfer steigen hier in High-Tech-Raumgleiter, um sich zu bekriegen. Dabei erinnert das Spielziel doch in etwa an bekannte Sportarten. Wer die meisten Tore erzielt, hat gewonnen. Dazu bedarf es eines Balls und eines Tores (beides in abgewandelter Form vorhanden), in das die Kugel hinein befördert werden muß. Ganz so einfach ist es jedoch nicht, denn die Steuerung ist extrem gewöhnungsbedürftig. Zum Kurvenverhalten stellt man sich einen Hund vor, der auf einem zugeflogenen See spielt. Den Ball aufzusammeln, ist schon eine Kunst für sich, ihn ins Tor zu bugsieren doch arg schwierig. Daran ist auch der Konkurrenz schuld. Nicht umsonst sind die Flieger mit Laserkanonen und Raketen bestückt. Nur allzu schnell sind Sie nach einem Treffer die Kugel los. Versagen die Schilde bei einer zu heftigen Attacke, explodiert die Mühle. Glücklicherweise entsteht kein Totalschaden, es kostet nur wertvolle Sekunden, bis man wieder zum Geschehen zurückkehren darf. Um den Schüssen auszuweichen, beherrschen die Gleiter noch ein überraschendes Manöver: Sie können nämlich nicht nur seitwärts schweben, sondern sogar hüpfen. Die verschiedenen Arenen unterscheiden sich kaum, und bis auf einen etwas finsternen Himmel haben auch Nachtpartien



Das rotierende Tor ist kaum zu treffen.

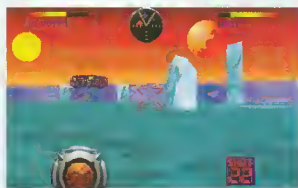
ALEX BRANTE

Hemmungsloses Herumgeballere mit ein paar Fußballanleihen schreckt mich nicht unbedingt ab. Allerdings ist die Umsetzung von Battle Sport einfach miserabel. Die Grafik ist nach dem heutigen Maßstab eine Frechheit und läuft trotzdem auf einem 486er nicht annähernd flüssig. Der Sound nervt einfach nur. Während ich verzweifelt versuche, mit meinem heumschlindernden Gleiter den Ball zu ergattern, löst die Steuerung schnell Krämpfe in meinen Händen aus.

Im Karrieremodus sind zehn Gegner zu wenig, und die diversen Arenen bieten keinerlei Abwechslung. Ein Kampf gleicht dem anderen, die Spielidee ist nicht ausgereift. Die Aufrüstvarianten sind ja ganz interessant, aber jede für sich hat nur unmerkliche Auswirkungen. Falls Sie Lust auf ein brutales, futuristisches Sportspiel haben, probieren Sie doch Speedball 2. Das hat zwar schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, bringt allerdings trotzdem mehr Spaß.



Das Spiel bietet einen schönen Sonnenuntergang.



Die Anzeige verrät mir, daß ich im Ballbesitz bin.

optisch keinerlei Auswirkungen auf das Spektakel. Mit etwas Glück und Geschick können Sie noch über nützliches Zubehör stolpern. Einen enormen Vorteil verschafft zum Beispiel die Tarnkappe, die den Spieler für kurze Zeit unsichtbar macht. Im Menü ist eigentlich alles vorhanden: »Instant Action« generiert schnell eine Partie, »Exhibition« läßt den Protagonisten wahlweise gegen einen Computer- oder per Spaltscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten.

Für etwas längeren Spielspaß gibt es noch einen Karrieremodus. Dabei kämpft sich der tapfere Gladiator in der Rangliste von der Nummer Zehn bis ganz nach oben, wobei er für jede gewonnene Partie Preisgeld kassiert. Dafür darf man sich eine neue Stahlhülle mit besseren Eigenschaften anschaffen oder sich Extras aus einer imposanten Liste zulegen. Von Lenkraketen bis zur besseren Ballsicherheit ist alles dabei, nur hält nichts davon länger als ein Spiel, oft sogar nur wenige Sekunden. (ab)

BATTLE SPORT			
Hersteller:	Accclaim	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS		Pentium/90, 8 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Englisch
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	nicht vorh.
PC PLAYER WERTUNG			
★ ★ ★ ★ ★			

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PGA TOUR PRO

Eine Runde auf dem Golfplatz bleibt für die meisten von uns ein unerschwinglicher Luxus. Aber es gibt ja immer noch die PC-Alternative.

Die PGA Tour hat schon zu Amiga-Zeiten die Computermotorene heimgesucht. Die Version aus dem letzten Jahr konnte wie ihre Vorgänger gefallen, wirkte dann aber blaß gegenüber dem runderneuten »Links LS«. Jetzt schlägt EA Sports mit der »PGA Tour Pro« zurück. Das Optionsmenü hat sich kaum geändert: Auf den ersten Blick etwas karg, ist es dann doch mit allen notwendigen Einstellungsvarianten ausgestattet. Im Menü können Sie zwischen fünf Spielmodi wählen. Neben dem Standard »Stroke Play« stehen »Skins«, »Shoot Out« und ein Turniermodus zur Auswahl. Neu dabei ist der Shoot Out, der für eine kurze, spannende Partie ideal ist. Immer noch als einzige Golfsimulation bietet die PGA-Tour-Serie einen Turniermodus. Unverständlich ist es, weshalb dieser mit jeder Version liebloser wird. Als das Programm vor fünf Jahren erschien, wurde der Spieler über die Birdies und Boggles der Gegner sogar noch auf der Bahn informiert, heutzutage müssen Sie sich mit einem bescheidenen Leaderboard abfinden. In einem weiteren Menü basteln Sie Ihr virtuelles Alter Ego. Insgesamt 18 verschiedene Animationen stehen dabei zur Auswahl, 14 davon basieren auf echten Spielern wie Craig Stadler und Fuzzy Zoeller. In Ihre Golftasche passen nur 14 von 18 Schlägern, die erst gewissenhaft ausgewählt werden müssen. Zudem sind vier vordefinierte Schwierigkeitsstufen eingebaut, die in einzelnen Punkten geändert werden können. Die Frage nach dem Kurs muß noch geklärt werden. Zwei Kurse sind beim Hauptprogramm dabei: Scottsdale und Bay Hill Club. Als Add-on ist schon Pebble

Mit von der Partie sind auch kleine »Promotion-Videos«.



Hoffentlich habe ich nicht die Wasserflasche vergessen.



Der Caddie sorgt für ein wenig Leben auf dem sonst so leeren Golfplatz.

Beach erhältlich, weiterhin ist das Programm kompatibel zu den vier Zusatzkursen der 96er-Ausgabe. Wie bei Links LS liegen die Kurse schon konvertiert auf der CD und müssen nur freigeschaltet werden. Generalüberholt präsentiert sich im Spiel dann die Grafik. Die Auflösung ist auf 800 mal 600 Bildpunkte, die Farbtiefe auf 65 000 Farben hochgeschraubt worden. Links LS sieht zwar etwas schöner aus, dafür muß sich hier das Bild nicht erst langsam von unten nach oben aufbauen. Ansonsten hat sich wenig getan: Der »Tri Klick Swing« wurde genauso wie die maximal zwei einblendbaren Flugkameras beibehalten. Auch ein Kommentator würzt das Geschehen wieder mit passenden Sprüchen. PGA Tour Pro kann nicht nur im Netzwerk und über Modem gespielt werden, sondern auch mit bis zu 80 PC-Profis via Internet. (ab)

ALEX BRANTE

PGA Tour Pro ist ein würdiger Nachfolger der 96er-Version. Konsequenter wurde das Programm auf den neuesten Stand gebracht. Grafisch kommt es zwar nicht ganz an den großen Rivalen heran, dafür muß ich nicht ewig auf den sich aufbauenden Bildschirm warten. Alle denkbaren Mehrspielermodi inklusive Internet-Partien wurden realisiert. Am Spiel selbst hat sich rein gar nichts geändert, aber daran gibt es nichts auszusetzen. Im Vergleich ist es weitaus leichter als Links LS und eignet sich somit für ein kleines Spiel zwischendurch, ohne daß ich mich dabei voll konzentrieren muß.

Eine Sache muß ich jedoch stark bemängeln: Der Turniermodus wird immer mehr vernachlässigt. Etwas mehr Spannung könnte einem Golfspiel wirklich nicht schaden. Ich möchte mich gerne in einer Welt-rangliste nach oben arbeiten, mitbekommen, wenn bei einem Konkurrenten die Nerven versagen und bei einem Sieg von dem Kommentator und einer Menschenmenge gefeiert werden. Da PGA Tour Pro gegenüber dem Referenzprodukt weniger authentisch ist, bleibt dem Programm die Höchstwertung verwehrt.

PGA TOUR PRO

Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/133, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk), zwei (Modem), bis 80 (Internet)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sportspiel für Einsteller

RIOT

Eine Mischung aus Basketball, Fußball, Hockey und Boxen soll die Sportart der Zukunft sein? Hoffentlich nicht!

Man nehme einen Basketballkorb, verwandle ihn in einen schwebenden Kreis und setze ihn in die Mitte des Spielfeldes dicht unter die Hallendecke. Links und rechts platziere man noch geschickt Energiefelder, an denen die beiden Mannschaften jeweils auf der gegnerischen Seite eine Plasma-Kugel aufladen müssen. Ziel ist es nun, den Energieball – sobald er in der entsprechenden Farbe leuchtet – in den

Torkreis zu schleudern. Je nach Wurfzone gibt es einen bis drei Punkte für einen geglückten Abschluß. Gut gepolstert und ruckelfrei animiert treten vier Spieler pro Team in einer nicht gerade neuen 3D-Umgebung an. Wenn die voreingestellte Perspektive nicht gefällt, der wählt einfach eine aus den 23 Kamerapositionen aus. Am übersichtlichsten ist sicherlich die Vogelperspektive, in der jedoch Details wie die Spiegelungen der Torkreise und des Ballschweifes verloren gehen. Der gelungene Live-Kommentar kann über die laue Hallenatmosphäre nur spärlich hinwegtrösten. Sogar spektakuläre Treffer der Heimmannschaft heben kaum die Stimmung.

Per Gamepad gelingen Schüsse, Pässe oder erlaubte Fouls gegen die 16 internationalen Teams am besten. Von Zeit zu Zeit fliegt ein Power-up durch die Halle, welches nach dem Einsammeln Heilung oder Treffsicherheit verspricht. Mit einem Editor lassen



Die Heimmannschaft hat soeben die Kugel am linken Spielfeldrand aufgeladen und kassiert für diesen Wurf in den Torkreis zwei Punkte.



Einige Portraits im Spieler-Editor weisen verblüffende Ähnlichkeiten mit hiesigen Redakteuren auf.



Aus der Vogelperspektive spielt es sich am übersichtlichsten.

sich die Namen der Spieler ändern und deren Fähigkeiten wie Kondition, Schnelligkeit, Kraft und Genauigkeit variieren. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gibt es jedoch nicht. Das ist besonders bedauerlich, denn schon mit wenig Übung sind Solospieler hoffnungslos unterfordert. Enttäuschend sind auch die Mehrspieler-Optionen. Im Netzwerk sind nur Freundschaftsspiele erlaubt. Auch im Ligamodus kann nur ein Team gesteuert werden – dieses jedoch von bis zu drei Spielern. Nur im Turnierwettbewerb dürfen mehrere spielgeführte Mannschaften an einem PC in Aktion treten.

Technik-Tip: Kaum zu glauben, aber RIoT benötigt mächtig Rechenpower. Sogar auf einem Pentium/133 sollten Sie nicht mehr als eine Auflösung von 320 mal 200 Punkten einstellen, da ansonsten Dauergähnen angesagt ist. Auf der CD ist neben einer DOS-Version auch eine reine Windows-95-Fassung enthalten, die noch andere Auflösungen unterstützt. (Thierry Miguet/ra)

ROLAND AUSTINAT

Keine Frage, wer kurz vor dem Erlösen der Schlußsirene mit einem Punkt zurückliegt und verzweifelt versucht, den Ball aufzuladen, verkrampft seine Finger auf dem Gamepad zusehends. Das liegt nur zum Teil an der eigentlich halbwegs interessanten Spielidee – zum anderen jedoch am extrem zähen Spielstil. In Zeitlupentempo schlurpen die stählernen Mannen über den Hallenboden, so daß die altährwürdigen Speedball-2-Kollegen nur müde lächeln. Auch spielerisch gibt es einiges zu bemängeln: Wirft man die Plasma-Kugel einem Teamkollegen zu, so bleibt dieser stehen, bis er den Ball in den Händen hält. Feine taktische Manöver kann man daher getrost vergessen. Lohender sind da schon die plumpen Dauerpirouetten eines Angreifers, mit der die miserable Spielstärke der Computergegner gnadenlos aufgedeckt wird. Da bleibe ich doch lieber bei einem konventionellen NBA-Spiel oder greife zu Hyperblade, wenn ich den Gegnern so richtig einen vor den Latz knallen will.

RIOT					
Hersteller:	Pygnosis	Empfohlene Hardware:			
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 16 MBate RAM			
Anzahl der Spieler:	Drei (an einem PC) bis acht (Netzwerk)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤ Sprache: Englisch			
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.
PC PLAYER WERTUNG					
★★★★★					

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

das mit Waffengewalt. So beharken sich die Teilnehmer des Rennens mit Minen, Infrarotraketen oder Erdbeben auslösenden Granaten. Glücklicherweise gibt es jedoch auf jeder Strecke eine Reparaturzone. Diese hilft Ihnen, peinliche Situationen



Von solchen Raketen träumt manch ein gefrusteter Autofahrer auf deutschen Autobahnen.



Die Wärmelenkrakete ist kurz davor, den Herrn auf Position 4 zu beglücken.

wie das Wegbröseln Ihres Gleiters kurz vor der Ziellinie zu vermeiden. Neben Werkzeugen zur blinden Zerstörung können Sie unterwegs allerdings auch andere Extras einsammeln. Da wären zum Beispiel Turbo-Booster, Schutzschilde oder Autopilotmodule. Letztere schalten sich nach Belieben für drei Sekunden ein und geleiten Ihr High-Tech-Fluggerät sicher durch schwierige Streckenabschnitte. Dies erweist sich als ungeheuer praktisch, da gerade die späteren Rennbahnen aussehen wie epileptische Regenwürmer und damit verständlicherweise extrem schwer zu befahren sind. Die letzten beiden der acht Level sind jedoch sowieso nur für Profis erreichbar. Zuvor muß nämlich erst in jedem der anfänglichen wählbaren sechs eine Goldmedaille errungen werden.

VOLKER SCHÜTZ

WIPEOUT 2097		
Hersteller:	Pygmalis	Empfohlene Hardware: P/166, 16 MByte, 3Dx-Karte Benchmark: 1 2 3 4 5 Sprache: Englisch
Betriebssystem:	Windows 95	
Anzahl der Spieler:	Einer	
Präsentation: Gut	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vorh.
PC PLAYER WERTUNG		
		

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

GT RACING 97

Wie wäre es damit: Für nicht einmal 100 Mark hinter das Lenkrad eines Ferrari setzen und mit 250 km/h durch die Innenstadt brausen? Kein Problem, »GT Racing 97« macht es möglich – aber ohne den damit verbundenen Geschwindigkeitsrausch.

Hier in München haben die Leute einfach eine Menge Geld: Da fahren Autos auf der Straße, die sich selbst ein Redakteur kurz vor der Pensionierung nur schwerlich leisten könnte. Auf dem PC wird da Abhilfe geschaffen, selbst Schrammen oder Totalschäden kosten nicht mehr als einen schnellen Rechner. Die Fabrikate aus »GT Racing 97« sind zwar nur fiktiv, die Ähnlichkeit mit den Nobelfrondern aber unübersehbar. Neun Flitzer wollen auf acht verschiedenen Strecken ihr Können beweisen. Internationalität ist angesagt – vom kühlen Kanada bis ins heiße Ägypten sowie quer durch Europa sind die Kurse verteilt. Vieles am Spiel erinnert an »Blifuss«: Ziel ist es immer, einen der ersten drei Plätze zu belegen, um sich für die nächste Etappe zu qualifizieren. Die Konkurrenten können gnadenlos von der Straße geschubst werden, und auch die kleine Übersichtskarte ist fast identisch zum Vorbild. Die feinen Unterschiede haben es jedoch in sich. Zum einen herrscht reger Verkehr auf den Kursen, zum anderen sind diese weitaus länger als beim achtzehn Monate alten Virgin-Rivalen. Neu ist auch, daß sich vor allem Reifen und das Chassis sehr schnell verbrauchen. Zu viele Karambolagen oder ständige Bürgersteigfahrten sollten demnach tunlichst unterbleiben, wollen Sie nicht einen Ihrer drei Boliden und wertvol-



Auch mit 260 Sachen durch Rio bleibt der Höhenflug aus. (640x480)



◀ In der Wiederholung fällt jeder Fahrer auf. (320 x 200)



Einen Rückspiegel vermisst der Spieler schmerzlich.

le Zeit verlieren. Je nach Platzierung und erreichter Zeit gibt es Geld, das für notwendige Reparaturen verwendet werden kann. Das Rennen wird aufgezeichnet, und Sie können es sich hinterher in voller Länge anschauen. Auch das Speichern ist erlaubt. Die leichteste Schwierigkeitsstufe sollte für fast jedermann zu bewältigen sein, während die höchste nicht nur eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl, sondern auch viel Glück erfordert. Die Steuerung entpuppt sich nämlich als äußerst träge, schnelle Ausweichmanöver, sind kaum durchführbar.

Für den SVGA-Modus sollten Sie schon einen Pentium/166 Ihr eigen nennen, in VGA müssen Sie grafisch jedoch nur unwesentliche Abstriche in Kauf nehmen. Verzichteten sollten Sie auf jeden Fall auf die Halbzeilenmodi, da hier die Streckenführung nur noch zu erraten ist. (ab)

ALEX BRANTE

Als bekannender Fan von Road Rash sollten moderates Geisterfahren und etwas höfliches Gerempel genau mein Fall sein. Die Grafik ist akzeptabel, die Strecken abwechslungsreich. Irgendwie macht GT Racing 97 trotzdem nicht so viel Spaß, wie es sollte.

Zum einen kommt überhaupt kein Geschwindigkeitsrausch auf, selbst mit 290 Sachen verspüre ich keinerlei Adrenalinstöße. Zum anderen haben die Programmierer das Spiel so zusammengeschustert, daß es »irgendwie« paßt: Schlammfahrten in Brasilien stören meinen Flitzer gar nicht, der asphaltierte Seitenstreifen in den USA bremst den Wagen fast bis zum Stillstand. Dank der trägen Steuerung sind Ausweichmanöver und das Schonen des Chassis nur selten von Erfolg gekrönt. Außerdem vermiße ich schmerzlich einen Netzwerkmodus, Solospieler kann GT Racing 97 nicht lange fesseln.

GT RACING 97

Hersteller: Bonico
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei
(an einem PC)

Empfohlene Hardware:
Pentium/166, 16 MByte RAM
Benchmark: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieldiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 56.

Flippersimulation für Fortgeschrittene und Profis

PRO PINBALL – TIMESHOCK!

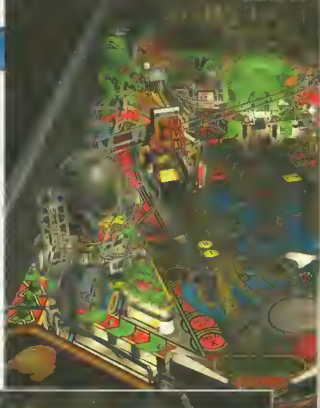
Jedes Vierteljahr eine neue Flippersimulation, so lautete Empires Ziel für die Pro-Pinball-Serie. Das war Anfang 1996, und nun, läppische anderthalb Jahre später, kommt der zweite Tisch mit dem äußerst trefenden Titel »Timeshock!«.

S pät präsentiert Empire den zweiten Vertreter der Pro-Pinball-Reihe »Timeshock!«. Während die Konkurrenz Flipperspiele am laufenden Band produziert, läßt man sich hier getreu dem Motto »Gut Ding will Weile haben« erheblich mehr Zeit, und das für einen einzigen Tisch. Das lange Warten auf den »The Web«-Nachfolger machte die Pinball-Wizards sehr gespannt darauf, was die Crew um Chefprogrammierer und Spieldesigner Adrian Barritt diesmal abliefern.

Das markanteste optische Kennzeichen des neuen Tableaus sitzt am oberen Ende: der Mount Rushmore im Miniformat. Die vier Präsidentenköpfe blicken auf einen grünen Zeitkristall, um den sich hier alles dreht. Denn wieder einmal ist ein Experiment mit der Zeitmaschine mißglückt, und nun muß besagter Kristall repariert werden. Die Einzelteile sind über vier verschiedene Zeitzonen verstreut. Den Zutritt zu weiteren Zonen erhält, wer fleißig die benötigten Ziele anspielt. In vier verschiedenen Spielmodi können Sie sich den zahlreichen Herausforderungen stellen. Für Einzelger gedacht ist der sogenannte Novice-Mode. Hierbei hilft in den ersten zwei Spielminuten ein Ball-Saver, der Mißgeschicke ausgleicht, indem er den verlorenen Ball prompt zurückbringt. Im Gegensatz zum Turnier- oder Challenge-Modus gibt es allerdings nur eine einzige Kugel pro Teilnehmer. Gelegentlich ruht sich der Rundling in seiner Falle aus, und Sie kontrollieren statt dessen beim Zwischenspiel im Punktefeld eine Figur. Sie können

in vier verschiedenen Perspektiven, alle ohne Scrolling, flippeln und eine von fünf verschiedenen Auflösungen wählen. Eine 1-MByte-Gra-

Hier sehen Sie den Tisch im weitesten Winkel und in der zweithöchsten Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln.



Multiballspiel mit drei Kugeln. (800 x 600 Bildpunkte).

fikkarte stellt 1024 mal 768 Pixel bei 256 Farben dar, während eine mit 2 MByte bei gleicher Farbtiefe bereits 1600 mal 1200 Pixel schafft. Wer mit 4 MByte auf der Grafikkarte arbeitet, bekommt in dieser Auflösung bereits High-Color-Freuden geboten. Da sich je nach Einstellung die Punktmatrix vergrößert, sollte auch genügend Arbeitsspeicher vorhanden sein. Um Timeshock!

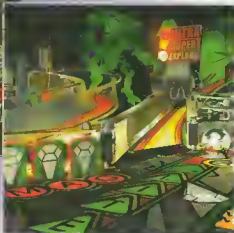
MONIKA STOSCHKE

»Welcome« begrüßt mich auch zu Timeshock! die bereits aus dem Vorgänger wohlbekannte Säuselstimme. Und es dauert in der Tat nicht lange, bis ich mich in dieser Flippersimulation heimisch fühle. Was Kugelphysik und Verhalten der diversen Klappziele, Slingshots oder Ballfallen angeht, haben die Engländer bei diesem Tableau tatsächlich noch eins draufgelegt. Auch grafisch ist der komplett gerenderte Tisch zweifellos vom Feinsten, wenn ich da an die oft karg-platte Optik einiger Konkurrenzprodukte denke. Die über 30 Musikstücke auf der CD waren allerdings nicht mein Fall.

Zugegeben, voll ausreizbar ist das Ganze nur mit recht edler Hardware-Ausstattung, aber selbst in geringerer Auflösung und Farbtiefe spielt es sich durchaus ansehnlich. Ein Flipper für zwischendurch und jedermann ist dieser Einzelgänger nicht unbedingt. Sein Schwerpunkt liegt auf der akribischen Simulation »echter« Maschinen, und die extreme Optionsvielfalt sowie der knackige Schwierigkeitsgrad dürften vor allem für Pinball-Freaks erste Wahl darstellen. Der etwas zu hohe Fan-Faktor läßt ihn knapp am Goldplayer vorbeischrammen.



Soeben wird ein zweiter Ball ins Depot gehievt. Ist das Trio perfekt, startet eines der Multiballspiele.



Nicht nur am Kran, auch in der Kugel selbst spiegelt sich die Tischumgebung exakt wieder.



Diese Tischansicht ähnelt am ehesten den Flipper-Spielen vergangener Zeiten. (640 x 480 Pixel)



in der maximalen Auflösung und voller Farbenpracht genießen zu können, benötigen Sie eine 8-MByte-PCI-Grafikkarte und mindestens 32 MByte RAM,

Es ist eingerichtet

Das Pro-Pinball-Team wollte den Spieler in die Lage versetzen, Einstellungen vorzunehmen wie an einem echten Automaten. Schließlich dienen Originalmaschinen von Williams aus der Spielhalle als Vorbild für die digitalen Flipper von Empire. Eingeschorene Wizards können daher als besonderes Schmankerl den Tisch mit all seinen Features selbst konfigurieren. Denn welcher Pinballfan wollte nicht schon immer mal den Prozentsatz an Freispielen selbst erhöhen oder sich statt der drei Standardbälle pro Durchgang mal stolze zehn Kugeln gönnen. Von der Aktivierung des Ballsavers über die maximalen Credits bis hin zur Anzahl der Extrabälle dürfen Sie in schier unbegrenzten Einstellvarianten schwelgen. Doch vor den Modifizierungstraum haben die Programmierer schweißtreibende Arbeit gesetzt, der für Faule zum Trauma geraten könnte. Denn erst nach einer gewissen Anzahl von Spielstunden (circa 56 für den höchsten Zugriffslevel) erhält der geduldige Kugeljongleur Zugang zu den einzelnen Punkten im Konfigurationsmenü.

(ms)

PRO PINBALL – TIMESHOCK!

Hersteller:	Empire	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Ein bis vier (nacheinander an einem PC)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefes:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht vorf.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

MultiMedia Soft

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Baltteich, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Standig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielssoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



NEU * NEU * NEU * NEU
13349 BERLIN
Müllerstraße 70

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☐ 03364-72505
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☐ 0335-4001858
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU * NEU * NEU * NEU
27232 SÜLINGEN
Lange Straße 42

NEU * NEU * NEU * NEU
33088 PADERBORN
Märtenstr. 19 ☐ 05251-296505

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☐ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☐ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU * NEU * NEU * NEU
82515 WOLFRATSHAUSEN
Obermarkt 48 ☐ 08171-919050

98084 ERFURT
Meinbergstraße 20 ☐ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☐ 02421-28100 FAX 281020



Ihr Groß- händler für Spiele + Zubehör

PC- CD-ROM + SONY PSX + NINTENDO 64

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82/96 05 - 0
Fax 0 85 82/96 05 - 99



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DETEKTIV BOGEY: DAS JUMP'N'RUN-SPIEL

Diese fünf
Sterne hätte
Detektiv
Bogey gerne
bekommen.



Millionen Kids sitzen angeblich gebannt vor den TV-Schirmen, wenn »Detektiv Bogey« mit seinen Freunden versucht, dem fiesen Dr. Sinister das Handwerk zu legen. Ob dies den Fakten entspricht, kann ich Ihnen nicht sagen. Wie jedoch das Spiel zur Serie ausgefallen ist, will ich Ihnen gerne verraten.

Gleich vorweg: Es gibt Spiele, die die Welt nicht unbedingt gebraucht hätte. »Detektiv Bogey: Das jump'n'run-Spiel« gehört zu eben jenen. Entsprechend groß war dann auch der Andrang, als ein freiwilliger Tester gesucht wurde. Irgendjemand mußte dann ja doch den schwarzen Peter ziehen ... Wie der Name vermuten läßt, handelt es sich um einen Vertreter des Genres Jump'n'Run. Sie schlüpfen in die Gestalt des Privatdetektivs Bogey, der seine Freundin Pandora aus den Klauen des bösen Dr. Sinister befreien muß. Bogey ist übrigens der Held der gleichnamigen, angeblich erfolgreichen Kinderserie aus Spanien, die seit kurzem auch bei uns im Privatfernsehen läuft. Insgesamt muß sich der Wurm durch fünf verschiedene Welten kämpfen, die allesamt mit einem »eigens dafür komponierten Audio-sound« unterlegt sind. Um seine Freundin wieder in die Arme schließen zu können, muß Bogey in jedem Abschnitt alle Fragezeichen auflösen. Ein Kompaß zeigt dabei immer die Richtung an, in der sich das nächste Objekt der Begierde befindet. Man muß sich hierbei strikt an die Reihenfolge halten, in der sich die Fragezeichen materialisieren; das Hin- und Hergerenne vergrößert die Level künstlich. Ein Zeitlimit gibt es zwar nicht, dafür aber eine Unzahl von Gegnern wie Heuschrecken oder Schlangen. Dank der mitgelieferten Pistole kann man mit der kreuenden und fluchenden Bagge jedoch kurzen Prozeß machen. Die vier Leben wären schnell ausgehaucht, würden nicht einige Goodies die Ener-



Schlüfrige Schlangen und hüpfende Heuschrecken erschweren den Weg durch den Dschungel.

gie wieder auffrischen. Extraleben kann man außerdem in den Bonus-Levels erspielen. Zwei Pluspunkte gibt es noch: Zum einen hat das Spiel einen empfohlenen Verkaufspreis von lediglich 5D Mark. Zum anderen darf ja die Deinstallation nicht länger als die Spielfreude dauern, weshalb das Spiel kein einziges Festplattenbyte vergeudet, sondern direkt von der CD zu spielen ist. (ab)



Mit dieser etwas peinlichen Meldung landen Sie im Bonuslevel.

ALEX BRANTE

Als gewissenhafter Tester habe ich mich nicht meinem solorigen Verlangen hingegeben, die CD in den Müllschlucker zu treten. Stattdessen habe ich wacker weitergespielt, denn der erste Eindruck kann ja bekanntermaßen täuschen. Und siehe da, der erste Schein trägt manchmal doch nicht. Detektiv Bogey ist unentzäglich langsam, voll von unfaireren Stellen und, kurzum, einfach stinklangweilig. Keine Spur von Innovation, nein, nicht einmal ein gelungenes Plagiat. Das, meine lieben Leser, sind die traurigen Fakten. Eine Frage bleibt jedoch noch unbeantwortet: Wieso muß laut Herstellerangaben meine Grafikkarte eine Auflösung von 800 mal 600 Pixel unterstützen, wenn das Spielfeld doch nur 320 mal 200 Pixel groß ist?

DETEKTIV BOGEY: DAS JUMP 'N' RUN-SPIEL

Hersteller: Art & play
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
486-DX2/66, 8MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Schlecht | Spieltheorie: Schlecht | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

THEATRE OF PAIN

Wieviele Prügeleien kann ein durchschnittlicher PC-Spieler wegstecken? Einiges mußte er schon an Magenschwingern aushalten und das blaue Auge allzu oft für äußerst mittelmäßige Programme zudrücken. Noch immer scheint der Kampf zwischen den Vertretern der 2D- und 3D-Philosophie zu schwellen.

Mirage scheint vom Prügel-spiel-Genre gar nicht genug zu bekommen. Vielleicht kann das neueste Werk: »Theatre of Pain« endlich mal fette Lorbeeren einkassieren, nachdem man vor allem für den ersten Teil des Vorgängers »Rise of the Robots« einen gehörigen Tiefschlag einstecken mußte. Ein Dutzend gerenderte Kämpfer schickt Mirage hierzu in ebenso viele, altgriechisch anmutende Arenen einer Parallelwelt. Dort geht's natürlich um Leben und Tod, und außerdem um die Ehre. Aber nur, wer sich durch den Sieg über seine sieben Dponen-ten würdig erweist, darf gegen die vier versteckten Charaktere antreten. Das ist kein Kinderspiel, denn die Gegner haben einiges an Techniken drauf, die ganz ihrem martialischen Auftreten entsprechen. Vulcan, der römische Soldat, wirbelt mit einer überdimensionalen Streitaxt herum. Die einzige Amazone namens Lemure befördert ihre Gegner mit gezielt hohen Fußtritten ins Land der Träume. Dagegen agiert Spartacus der Barbar zwar weni-



So ein Fußtritt schmerzt auch Helden. (640 x 480)



▲ Für den ersten Treffer gibt es Extrapunkte. (640 x 480)



Hormazd im Kampf gegen sein Spiegelbild. (320 x 200)

ger elegant, aber genauso effektiv mit einem Hammer. Zusätzlich zur üblichen Energieanzeige befindet sich am unteren Bildrand ein weiterer Balken. Er füllt sich im Kampfverlauf mit jedem gelandeten Treffer ein Stück mehr. Mit Hilfe dieser Energie dürfen Sie bei vollem Balken dann die Spezialtechniken ausführen. An Einstellungen dürfen Sie gängige Dinge wie Rundendauer (30, 60, 90, endlos), Schwierigkeitsgrad (fünfstufig) und Spielgeschwindigkeit vorgeben. Neben Tastatur, Joysticks und bis zu Six-Button-Pads wird zudem das Grip unterstützt.

(ms)

MONIKA STOSCHKE

Stattlich anzusehen waren sie ja schon immer, die Recken, die Mirage bisher in den Ring geschickt hat. Diesmal gibt es auch kein »Trägheitsmoment« bei den Bewegungen wie seinerzeit bei den Kampfrobotern. Dennoch will der Funke der Begeisterung nicht so recht überspringen. Die im Genre ohnehin obsolet Story ist bemüht, die Charaktere sind ganz patent, aber die vorberechneten Protagonisten und Schauplätze wirken dennoch etwas steril. Die Steuerung klappt recht ordentlich, wenigstens die Spezialattacken einiges Geschick erfordern und der Schwerpunkt mehr auf flatter Reaktion liegt als auf der Simulation echter Kampfbewegungen. Aber das will Theatre of Pain auch gar nicht bieten. Hier geht es mehr um Schnelligkeit und Show, die passend durch wechselnde Kamera-winkel, Zooms und Lichteekte präsentiert wird. In der niedrigen Auflösung leidet der schöne Schein erheblich, dafür sind auch langsame PCs mit von der Prügelpartie. Die CD-Musik ist soweit okay. Wer allerdings stilles Kämpfen sucht, fragt sich, was das ganze Theater soll. Ihn dürfte das zweidimensionale Gerangel bald langweilen. Wenn Sie sich hingegen in der Tiefe der Räume von Virtua Fighter & Konsorten nicht zurechtfinden und lieber nur zweidimensional schlägern, kommen Sie hier bestimmt gut klar.



Hier sehen Sie gleich zwei der versteckten Charaktere: Nanotaur und Damnaio. (320 x 200)

THEATRE OF PAIN

Hersteller:	Mirage	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 8 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC-PLAYER WERTUNG



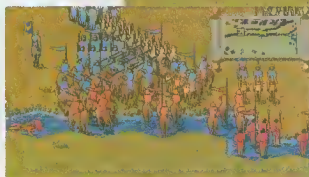
Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

ALEXANDER DER GROSSE (GREAT BATTLES OF ALEXANDER)

Unglaublich, aber wahr! Es gibt doch noch Strategie-spieleentwickler, die nicht auf den Zweiten Weltkrieg oder den amerikanischen Bürgerschaftskonflikt abonniert sind. Interactive Magic geht wesentlich weiter in der Geschichte zurück: ins aufregende Zeit-alter Alexander des Großen.

Die Entstehungsgeschichte von »Alexander der Große« ist schon fast einen eigenen Bericht wert. Denn ursprünglich sollten die historischen Schlachten um das makedonische Strategie-As bei SSI erscheinen. Erstes Preview-Material erreichte die Spielepresse, und alle Welt ging von einem Veröffentlichungstermin zum vergangenen Herbst aus. Doch die Entwicklung verzögerte sich, SSI bemängelte die Qualität, sprang ab, und Interactive Magic nutzte die Gelegenheit, das vielversprechende Epos unter ihre Fittiche zu bringen.

In zehn Schlachten begleiten Sie Alexander durch seine wechselvolle Erfolgsstory. Angefangen von kleineren Scharmützeln kurz nach seiner Machtübernahme arbeiten Sie sich durch die Geschichte bis nach Indien vor. Dabei können Sie das Kampffeld aus drei Zoomstufen in leicht angeschragter Isometrie studieren. Ziel ist es, jedesmal den Kampfeswillen des Gegners zu brechen. Daneben existiert manchmal auch ein Rundenlimit. Über die gewohnten Hexfelder bewegen Sie Ihre Einheiten, die jeweils unter dem Kommando eines Anführers stehen. Ist dieser zu weit von den Truppen entfernt, können Sie auch keine Befehle erteilen. Pro Runde stehen jedem Befehlshaber eine limitierte Anzahl von Anweisungen zur Verfügung, die er effektiv unter den verfügba-



Ein paar tote Makedonier gehen den Bach runter.



Die persische Armee bereitet sich auf Alexanders Horden vor.

ren Verbänden einsetzen muß. Besonders wichtig ist die Blickrichtung, die darüber entscheidet, ob der Feind frontal oder von der Flanke aus angegriffen wird. Reiben Sie eine Einheit auf oder schlagen sie in die Flucht, gehen Rückzugspunkte verloren. Sinkt diese Zahl auf Null, ist die Schlacht verloren. Allerdings kann jeder Feldherr einmal pro Einheit versuchen, die flüchtenden Mannen zu reformieren.

Wer mag, kann alle Konflikte auch in Form einer Kampagne durchspielen. Dabei sind Sie aber nicht sklavisch an Alexanders echten Weg durch Vorderasien gebunden, sondern können sich die nächste zu erobernde Provinz aussuchen. Wer gerne zu mehreren die Geschichte nacherleben will, kann mit so vielen Spielern wie das jeweilige Szenario an Feldherren gegeneinander antreten. (mic)

MICHAEL SCHNELLE

Elefanten trompeten, Pferde wiehern und meine Truppen marschieren tapfer gegen die Perser. Die Schlachtenatmosphäre in Alexander der Große wurde sehr schön eingetragten. Die Grafik ist recht detailliert, aber trotzdem reichlich angejagt. Auch die Steuerung gibt nicht nur Anlaß zum Jubeln. Vor allem das automatische Kartenscrollen im Schnecken tempo hat mich fast zum Wahnsinn getrieben.

Nach ein wenig Einarbeitungszeit ist dieses Manko aber ganz gut in den Griff zu bekommen und das Feldherren-System auch verständlich. Dann beginnt Alexander der Große so richtig Spaß zu machen. Allerdings sind einige Schlachten riesig groß und erfordern mehrere Tage bis zur Entscheidung. Wenn Sie (wie ich) genug vom amerikanischen Bürgerkrieg haben und den Zweiten Weltkrieg bereits auswendig kennen, ist Alexanders Aufstieg und Fall eine lohnende Investition.

ALEXANDER DER GROSSE

Hersteller:	Interactive Magic	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/100, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC/Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

History of the World

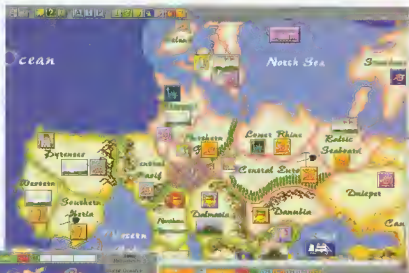
Was ist der Vorteil von Gesellschaftsspiel-Umsetzungen für den PC? Die Würfel können nicht vom Tisch fallen – manchmal bleibt dies auch der einzige Vorzug.

Es gibt spannenderes als eine Netzwerkpartie. Ich zum Beispiel liebe es, mit Freunden die ganze Nacht hindurch Karten zu zocken. Andere schwören auf Brettspiele. Dazu gehören wohl auch die Programmierer von Avalon Hill, die sich krampfhaft bemühen, daraus PC-Umsetzungen zu machen. So ergiebt es auch »History of the World«, das stark an »Risko« erinnert. Auch hier findet das Spiel auf einer etwas verfremdet wirkenden Weltkarte statt. Sieben Runden (Epochen genannt) haben die Spieler Zeit, die Weltherrschaft an sich zu reißen, wobei der Computer jedem pro Runde ein Volk mit verschiedenen Eigenschaften zuweist. Das eine baut Städte, ein anderes beherrscht die Seefahrt. Alle Nationen verfügen über eine begrenzte Anzahl von Armeen, mit denen sie versuchen, die angrenzenden Länder einzunehmen. Das geschieht durch Würfeln, wobei die Augenzahl über Sieg und Niederlage entscheidet. Eroberte Länder, Hauptstädte und Monumente erhöhen den Punktestand des Spielers. Weiterhin hat jeder Miststreiter neun Ereigniskarten, von denen er maximal zwei pro Epoche ausspielt. Diese beschern Zusatzarmeen oder lösen Naturkatastrophen aus, setzen den Konkurrenz-Herrschern also kräftig zu. Mächtige Karten spart man sich wohlweislich für den

Endkampf auf. Den Spielern sind die Länder im weiteren Verlauf mehr oder minder zufällig zugewiesen, so daß Sie



Die Zahlen zeigen, in welcher Runde das jeweilige Land eingenommen wurde.



Die Europäer müssen sich ständig an neue Herrscher gewöhnen.

schlecht eine Eroberungs-Strategie ausarbeiten können. Obendrein werden bereits eroberte Länder in jeder Runde erneut dem Punktekonto gutgeschrieben. Ein gut platzierter Kontrahent hat das gesamte Spiel über Vorteile und ist kaum mehr zu verdrängen. Trotzdem wird bis zur letzten Spielrunde nichts entschieden, denn in jeder Epoche gibt es mehr Armeen, und zum Schluß häuft sich alles zu einer Massenschlacht. Die Computergegner spielen schon auf der einfachsten Stufe sehr geschickt und nutzen jede Schwäche gnadenlos aus.

Die Programmierer haben sich sehr genau an das Original gehalten, weshalb es keine zufällig generierten Karten und auch sonst kaum Optionen gibt, die den Spielspaß verlängern könnten. Dafür sind mehrere Zoom-Stufen und genügend Statistiken eingebaut, um den Überblick über das gesamte Geschehen zu behalten. Selbst an eine Highscore-Tabelle wurde gedacht. (ab)

ALEX BRANTE

Eigentlich eine solide Umsetzung, die Avalon Hill hier hingelegt hat. Da die Computergegner zudem sehr stark sind, brauchen Sie nicht zwingend Mitspieler. Jedoch ist mir der Sinn von derartigen »Gesellschaftsspielen« auf dem PC völlig unklar. Die Kämpfe werden nun mal durch Würfelglocken entschieden, und ich wäre doch gerne meines Glückes eigener Schmiel. Die Würfel in den verschwitzten Händen noch mal anpusten – toi, toi, toi – und dann mit viel Schwung übers ganze Brett werfen, hoffen, beten, bangen. Diese Dramatik und der damit verbundene Spielspaß fehlen hier völlig.

Außerdem verspricht auch die Brettspiel-Vorlage nicht allzuviel Vergnügen. Ein paar nette Einfälle wie die Schiffsflotten sind zwar gut gelungen, aber insgesamt hängt zuviel von den Völkern ab, die man in jeder Runde zugewiesen bekommt. Wenn Sie keine Lust auf Risiko mehr haben, ist History of the World als Brettspiel vielleicht eine Alternative. Auf dem PC hat es jedenfalls nichts zu suchen.

HISTORY OF THE WORLD

Hersteller: Avalon Hill
Betriebssystem: ab Windows 3.1
Anzahl der Spieler: Einer bis sieben
(an einem PC, per E-Mail)

Empfohlene Hardware:
486-DX4/100, 16 MByte RAM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt Spieltiefe: Durchschnitt Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt Komfort: Durchschnitt Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Sonderangebot

Acas of the Deep	DV	36,95
Acas of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Alibion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Asphodel	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von FS	DV	29,95
Quixote	DV	35,95
Colonization	DV	27,95
Crusader - No Regret	DV	39,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Fatale	DV	34,95
Der Reader	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Sydney	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Establia	DV	29,95
Fantasy General	DV	39,95
FIFA Soccer '96	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	DV	22,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hansa - Die Expedition	DV	34,95
Kings Quest 1	DV	24,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mediawarrior 2 (Win 95)	DV	29,95

Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 - Truck Pack	DV	29,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Pole Position	DV	32,95
Pro Pinball - The Man	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Marines	DV	19,95
Space Quest 6	DV	22,95
The Final Under	DV	39,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
SWIV 3	DV	29,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Talisman	DV	19,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
Volpes	DV	39,95
Wing Commander 3	DV	35,95
Wingary 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-CDM	DV	29,95

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

Lösungsbücher
zu allen namhaften Spielen
je 14,95,-

PACAN
Ultima III

34,95

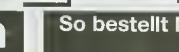
Wieder da!

Vermeer
57,95



Spiele Sammlungen

Family Pack DV	74,95
Sim City 2000, Sim Town, Pinball 95, Marty 1	
Gamebox DV	44,95
Lollypop, Turin 2, Winzor, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tebtrak, Logical, Rings & Return of Mercedes, Blue's Good Luck	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2-3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1-2, Die Druidentikel, Der Planer, Ishtar Trinity (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype v.a.	
LucasArts Gold Edition DV	59,95
Maniac Mansion 1-2, Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1-2, Indy 3-4, Sam & Max	
LucasArts Top Adventures DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Stellpass DV	39,95
Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer, Super Soccer	



3-D Ultra Pinball 2 - Crazy Night	DV	69,95
Advanced Tac. Fighters Gold	DV	84,95
Aerial Assault	DV	74,95
AH-64 Longbow Gold	DV	77,95
Ar Warrior II	DV	79,95
Anstoss 2	DV	74,95
Atlanta	DV	79,95
Bazooka Sue	DV	77,95
Bang! - Limited Edition	DV	44,95
Blood EV Vmd		
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Szenarien & Zusatz	DV	19,95
Comanche 3	DV	77,95
Command & Conquer 1	DV	67,95
Command & Conquer 2	DV	67,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & Conquer 2 Zusatz	DV	27,95
C & C 2 Levels, Patches v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	DV	74,95
Dark Reign (Win 95)	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	DV	39,95
Demonworld (Win 95)	DV	69,95
Die Planer 2	DV	69,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 - Übersiedler	DV	24,95
Discworld 2	DV	35,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV	77,95
Earth 2140	DV	39,95
Earthworm Jim 1-2	DV	39,95
Establia 2	DV	74,95

Elisabeth I.	DV	69,95
Exhumed	DA Vmd	
Extreme Assault	DV	69,95
Fallen Haven	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	77,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flight Simulator 6.0 (Win 95)	DV	97,95
Fortsmanover (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	29,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	84,95
Heroes of Might & Magic 2	DV	84,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Imperium Galactica	DV	29,95
Intestate 76	DV	79,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
Koda Lumpu	DV	66,95
Last Express	DV	79,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Lords of the Realms 2	DV	69,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	69,95
Martin Drop	DV	39,95
Master of Orion 2	DV	74,95
MAX	DV	79,95
MDK	DV	79,95
Megapack 7	DA	86,95
Moto Racer	DV	77,95
NBA Live 97	DV	77,95
Need for Speed 2	DV	77,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey 97	DV	77,95
Owlies	DA	77,95
Pandemonium I	DV	79,95

Perry Rhodan - Abenteuer Universum	DV	37,95
Privatizer 2	DV	79,95
Pro Pinball - Timeshock!	DV	79,95
Reins of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rebellion	DA Vmd	
Redneck Rampage	DV	74,95
Resident Evil	DV	74,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sherlock Holmes 2	DV	77,95
Silent Hunter	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sam Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star Trek Generations	DV	79,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
SuperEF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator SkyNet	DA	39,95
TFX EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX EF2000 Zusatz-CD	DV	39,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	77,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	74,95
Tomb Raider	DV	69,95
Tonstruck	DV	74,95
U.S. Navy Fighters 97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Wages of War	DV	74,95
Warcraft 2	DV	54,95
Warcraft 2 Zusatz-CD No. 2	DV	19,95
WET	DV	79,95
Wing Commander 4	DV	59,95
Wing Commander Kilnith Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung)	DV	59,95
X-CDM 2 - Apocalypse	DV	74,95
X-Wing Edition	DV	32,95
X-Wing vs. The TIE Fighter	DV	79,95
Xork Special Edition	DV	89,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,90 DM) oder per
Vorkasse (+ 4,— DM).
Ab 180,— DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

☎ (02871) 183088,
180637, 8631 o. 185443

PANTHERS IN THE SHADOW

Das Hexfeld-Strategiewerk »Panthers in the Shadow« spielt zwischen 1939 bis 1945. Zur gleichen Zeit scheint es auch programmiert worden zu sein.

Der Titel täuscht: Bei »Panthers in the Shadow« geht es bei weitem nicht um einen abendlichen Zoobesuch mit Stippvisite im Raubtierhaus. Vielmehr trugen die schweren deutschen Waffen des Zweiten Weltkrieges solch furchteinflößende Namen – man erinnere sich nur an »Nashorn« oder gar »Königstiger«. Eher niedlich wurden das Sturmgeschütz »Brummbar« oder der Experimentaltank »Maus« getauft.

Auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte messen Sie sich mit dem jeweiligen Gegner. Zur Auswahl stehen lediglich fünf Szenarien, etwa die Invasion in der Normandie, ansonsten muß man sich selbst einen Waffengang zusammenbauen. Auch

dann darf der tapferere Spieler nur zwischen drei Missionstypen auswählen: »Angriff«, »Verteidigung« oder »Begegnung«. Der Angreifer muß möglichst viele Einheiten lebend an den gegenüberliegenden Kartenrand bugsiieren, während



Viel grün, wenig Truppen: Der Hauptbildschirm wirkt unsagbar dröge (mittlere von drei Zoomstufen).

der Verteidiger ihn natürlich genau davon abhalten soll. Beim Begegnungsauftrag sind beide Opponenten auf dem Vormarsch – bei nächtlichen oder nebeligen Einsätzen kann es dann durchaus passieren, daß beide Seiten unbemerkt aneinander vorbeiwandern.

Doch vorher steht dem frischgebackenen General eine ganz andere Schlacht bevor: Bereits die Truppenauswahl erweist sich als (K)rampf. Auf unzähligen Bildschirmen müssen Sie jede Kampfgruppe mit Einheiten ausstaffieren. Deren Auswahl reicht von MG-Trupps auf Skiern bis hin zum besagten Panther. Sind Ihre Mannen endlich auf den Hexfeldern platziert, wird es nicht viel besser. Im Gegenteil – die Menüorgie startet erst jetzt richtig. Selbst wenn eine Einheit auf ihr Ziel feuert, blinken nur die beiden Truppensymbole kurz auf – das Ergebnis wird Ihnen wiederum als zahlenlastiger Text um die Ohren gehauen.

(md)

MARTIN DEPPE

Noch vor zehn Jahren hätte mich ein derartiges Spiel begeistert. Das lag aber eher daran, daß auf meinem guten alten 64er-Brotkasten das Strategiespiel nur spärlich vertreten war. Eine Maus war damals Luxus und Super-VGA-Grafik ein Unwort. So mußte ich etwa beiSSI's Typhoon of Steel meine Mannen per Tastatur über ein Schlachtfeld schieben, das stark an einen Schnittmusterbogen erinnerte. Doch mittlerweile schreiben wir das Jahr 1997, und da kann ich wirklich mehr erwarten als unübersichtliche Witzgrafik, gähnende Langeweile und Bedienungschaos.

Schon das Handbuch gleicht eher einem Vorlesungs-Script für BWL-Studenten im x-ten Semester. Wer will denn wirklich wissen, wie sich der Treffer einer 105mm-Haubitzgranate auf den linken Türgriff eines rückwärts bergabrollenden, vollgetankten Lkws auswirkt – und das bei Windstärke drei aus Nordost? Der Gipfel ist aber erreicht, wenn bei einer MG-Salve jeder einzelne (!) von etwa 200 Schüssen berechnet wird. Das ist vielleicht noch sinnvoll, wenn die Geschosse wirklich Schaden anrichten könnten, nicht aber, wenn das beharkte Ziel sowieso zu stark gepanzert ist. Also greife ich lieber wieder zur CD-Vollversion unserer vorletzten Ausgabe. Historyline hat zwar auch schon fünf Jahre auf dem Buckel, macht aber um so mehr Spaß – selbst noch beim zweiten Durchspielen.

PANTHERS IN THE SHADOW

Hersteller:	HPS	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	486 DX2/66, 8 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieldiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Protis

HEROES 2 – THE PRICE OF LOYALTY



Während in Dungeon Keeper der böse Kerkermeister seine Monster um sich scharft, darf in The Price of Loyalty der strahlende Held dunkle Gargoyles, dürre Skelette, fette Mumien oder bissige Hydras zu seinen Truppen zählen.

Das rundenbasierte Strategiespiel »Heroes of Might and Magic« führt ein Schattendasein: In den Hintergrund gedrängt durch die allgegenwärtigen Echtzeit-Clones oder ausgebootet durch Konkurrenten, in denen die PC-Generäle lieber Panzer durch die Hexfeld-Gegend schieben. Die reitenden Ritter, die mit dem altbekannten Might-and-Magic-System aus gleichem Hause nur den Namen teilen, geben trotzdem nicht auf und galoppieren nun schon in dritter Generation über den PC-Bildschirm. »Heroes of Might and Magic 2 – The Price of Loyalty« heißt das jüngste Werk von New World Computing, das allerdings die Vollversion von Heroes 2 voraussetzt. In dessen Installation schraubt sich das neue Package elegant hinein und macht sich nur durch ein neues Intro und einige zusätzliche Menü-Buttons bemerkbar. Das Originalspiel nebst Speicherständen bleibt unangetastet: Der Spieler startet wie gehabt mit einem Helden, um die nötigsten Ressourcen (Gold, Juwelen, Kristalle, Schwefel, Quecksilber, Holz) einzusammeln, Truppen zu requirieren und möglichst viele Ortschaften und Burgen zu erobern. Oft sind aber die wertvollsten



RALF MÜLLER

Manchmal muß man zu seinem Glück gezwungen werden – auch als Spieler. Ohne einen guten Freund, der mir das erste Heroes of Might and Magic vehement und hartnäckig empfahl, bis ich mich herabließ, es auszuprobieren, wäre mir ein wirklich gutes Strategiespiel entgangen. Seitdem zog manche Nacht schlaflos an mir vorüber, denn das simple Spielkonzept kann durchaus süchtig machen. Vor allem der Spagat zwischen mächtvollen Eroberungszügen und der ständigen Angst um die eigene Hauptburg fordern den Strategen heraus. Der gut gelungene Aufbau-Effekt (na, noch ein Gilden-Level) und die stetige Suche nach Artefakten und Freiwilligen tun ihr übriges, mich von der Arbeit abzuhalten. Strategen mit einer Vorliebe fürs Rundenbasierte, die auch mal Zwerge statt Panzer bewegen würden, möchte ich vehement und hartnäckig empfehlen, Heroes 2 zu spielen.



Crossaders de il d'ame

Im Kampfbildschirm gilt es, seine mittelalterlichen Waffen nebst magischen Sprüchen geschickt einzusetzen.

Nach der Eroberung seiner zweiten Burg stürzt sich unser Held auf die reichen Schätze dieser Insel.

Funde, wie Schätze oder Artefakte, von Monstergruppen bewacht. Diese muß der Held erst besiegen, was er mit Hilfe seiner Truppen in einem gesonderten Kampfbildschirm erledigt: Zwei Reihen aus bis zu fünf Gruppen stehen sich gegenüber und können sich per magischer Sprüche, mit Pfeil und Bogen, Energiestrahlen oder Steinwurf malträtiert. Außerdem dürfen sich die Einheiten zu Fuß, reitend oder fliegend annähern, um sich direkt an die Gurgel zu gehen.

Eine zahlenmäßig überlegene Truppe geht nicht zwangsläufig als Sieger aus einem solchen Intermezzo hervor, denn der Erfolg hängt von einigen Faktoren ab. Ganz wichtig natürlich ist Ihr Geschick, wenn es um das richtige Timing von magischen Sprüchen (Angriff oder Verteidigung), von Fernkampf und taktisch kluger Annäherung geht. Wichtig ist auch, welche Erfahrung, Angriffs- und Verteidigungsstärke der Held besitzt, sein magisches Know-how (Anzahl und Art der Sprüche, Punktekonto) und nicht zuletzt die mitgeführten Artefakte, die seine Werte noch steigern aber manchmal auch senken können. Gleiches gilt natürlich für die gegnerischen Helden, die von bis zu fünf Gegenspielern (Computer oder via

Internet, Modem, Netzwerk) durch die Landschaft gezogen werden. Treffen zwei

Wer die Sirenen besucht, tauscht Erfahrung gegen Truppen. ▼



Zwei Neuerungen: Am Altar (links) sind die Fire Elementals zu kaufen, während oben rechts ein Wasserfall den Weg blockiert.



Helden aufeinander, entflammt ein spannender Kampf, denn beide werfen ihre Magie und das mitgeführte Truppenkontingent in die Schlacht. Um die ständigen Verluste auszugleichen, akquirieren Sie unterwegs Freiwillige oder werben in den Dörfern, Städten und Burgen frische Truppen an.

Wer das noch englischsprachige (deutsche Version: circa Herbst '97) Heroes of Might and Magic 2 kennt, wird hinsichtlich Optik, Sound und Spielfluß an The Price of Loyalty keinen Unterschied feststellen. In erster

Linie wurde das inhaltliche Angebot des Spiels reichlich erweitert. Heroes-Fans dürften vor allem die vier neuen Kampagnen begrüßen. Zwei davon haben eine ähnliche Länge wie die Original-Campaign des Hauptspiels, die anderen zwei sind Kurz-Kampagnen, die nur ein Tag oder ein Wochenende benötigen, um sie abzuarbeiten.

Für ein schnelles Spiel zwischendurch bieten sich die Einzelkarten an, von denen das Expansion-Pack gleich 30 Stück in den Größen S bis XL liefert. 27 davon stehen auch für den Mehrspielermodus bereit. Wem das nicht reicht, der kann mit dem verbesserten Editor eigene Landkarten designen, wobei auch die Neuerungen des Erweiterungspakets dazugehören. Die zahlreichen Artefakte des Spiels wurden um 16 weitere Fundstücke ergänzt, darunter zum Beispiel die »Breastplate of Andurane«, die den Verteidigungswert um fünf steigert. Der »Holy Hammer« dagegen erhöht den Angriffswert um fünf. Und »Sphere of Negation« unterbindet magische Sprüche.

Auf den Landkarten finden sich obendrein einige neue Gebäude. So die »Elemental Altars«, in denen sich die flotten und starken vier Elementwesen (Air, Earth, Water, Fire) einkaufen lassen. Sogar Geister sind nun in den »Barrow Mounds« anzuwerben.

Eine völlig unerwartete Neuerung: An manchen Stellen auf den Landkarten versperren Barrieren (Wasserfälle und ähnliches) den Weg. Sie können nur mit dem richtigen Paßwort überwinden werden, das erst in einem Zeit aufgespürt werden muß.



(rm)

HEROES 2 - THE PRICE OF LOYALTY

Hersteller:	New World Computing	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	DOS 5.0, Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (per Modem, Netzwerk oder Internet)	Benchmarks: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Gut	Spieldiefe: Sehr gut	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Sehr gut	Komfort: Sehr gut	Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Bischoff & Partner

O. Bischoff & Th. Ludmann GbR
Dresdener Straße 3 • 15232 Frankfurt/Oder
Tel.: 03 35/52 55 43 • FAX: BISCHOFF*

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

AA-640 Langbow Gold/DV	75 DM	F-Name 1	DV	67 DM	Dulwais	DA	78 DM	
Armored Fist 2	DV	77 DM*	G-NOME	DV	70 DM	Penial 87	DV	55 DM
Attards	DV	80 DM	M1 A2 Aaram	DV	87 DM	Prinzess 2 -		
Comanche 3 0	DV	77 DM	Indus/regiant	DV	73 DM	The Darkening	DV	82 DM
Daggersail - D S d W	DV	74 DM	Interstate 76	DV	75 DM	Star Trek Generation	DV	73 DM
Diablo	DA	77 DM	Jagged Alliance 2	DV	74 DM	Syndicate Wars	DV	39 DM
Dommon	DV	72 DM*	K K N D	DV	64 DM	The Last Express	DV	73 DM
Drangens Keeper	DV	75 DM	Kick Off 97	DV	74 DM	Throne Hospital	DV	75 DM
Earth 2140	DV	40 DM	Master of Orion 2	DV	73 DM	Warcraft 2 Spec. Edit	DV	80 DM
Extreme Assault	DV	73 DM	Moto Racer	DV	75 DM	WC Kilnith Saga	DV	59 DM*
F 1 GP 2	DV	82 DM	NBA Live 97	DV	75 DM	Wing Commander IV	DV	51 DM
F-22 Lightning 2	DV	82 DM	Need for Speed 2	DV	75 DM	X-Wing vs TieFighter	DA	75 DM
FIFA Soccer 97	DV	75 DM	Nemesis	DV	72 DM			

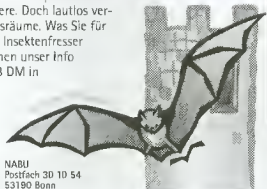
Lieferung: Auslieferung 10 DM/10% Versand + GdM (nur Kurier)
Preis: Hias & DM (nur Ruma FrontMitt/Oder)
Mit „*“ gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Preise: aktuelle, Lieferpreise können abweichen (Preisänderungen vorbehalten).

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 D 54
53190 Bonn



Stellen Sie sich vor, hier wäre Ihre Anzeige.

Informieren Sie sich !
Telefon 089/991 15-300

oder

Fax 089/991 15-377

"Heiße Scheiben" direkt vom Großhändler!

Garantiert niedrigste Preise!

PLAYBOY- Pamela Anderson (Foto/Film)	nur 59,95 DM
Miss Nude World (1000 Fotos)	nur 49,95 DM
Lingerie Dream Girls (Foto/Film)	nur 39,95 DM

Weitere 700 superscharfe Titel (Interaktive Games/ Foto/Film/MPEG) und jede Menge spielbare Demos & Previews erwarten Sie auf unserem neuen

CD-ROM Katalog!

Jetzt anfordern!

Schulzgebühr: 20,- DM
inkl. Porto u. Versand, wird beim Erstkauf angerechnet. Versandkosten bei Bestellung: Nachnahme 10,-/Vorkasse 6,-
Tel. 02102-86040
Fax 849711

Täglicher Lagerverkauf!
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F-16 FIGHTING FALCON

Kurz vor der Jahrtausendwende nähert sich die legendäre F-16 der Museumsreife.

Die Simulation von Digital Integration rund um den amerikanischen Parade-Fighter ist davon aber noch weit entfernt.

Das liebste Steckenpferd so ziemlich aller Flugsimulationsentwickler ist derzeit die brandneue F-22 Raptor. Rund um den High-Tech-Flieger und die Verwendung des vollständigen Namens entbrennen eifrige Streitereien der diversen Firmen, wobei sich vor allem Interactive Magic und Novalogic hervortun. Die eine Company (Novalogic) beharrt darauf, alle Rechte am Namen von Lockheed Martin exklusiv erworben zu haben. Während die andere (Interactive Magic) meint, diesen Punkt durch das Vorstellen des Buchstaben I vor den eigentlichen

Namen umgehen zu können. Wie auch immer diese Querelen ausgehen mögen (aktueller Stand: Interactive Magic nennt ihre Flugsimulation nun einfach »F-22« ohne Raptor), Digital Integration kann es egal sein, denn die Engländer haben sich für ihr neues Spiel die gute alte F-16 ausgesucht. Damit begeben sich die Schöpfer von »Tornado«, »Apache Longbow« und »Hind« zurück zu ihren Wurzeln. Bereits auf dem Atari ST erschien vor ein paar Jahren »F-16 Combat Pilot«, welches gegen die Omnipresenz der damaligen Version von »Falcon« allerdings keine Chance hatte. Das kann sich nun aber schnell ändern: Spectrum Holobyte verkündete jüngst, daß sich die Veröffentlichung von »Falcon 4.0« noch bis auf weiteres verschieben würde. Beste Voraussetzungen also für die Engländer, ohne großen Konkurrenzdruck diesmal das Rennen vorzeitig zu entscheiden.

Frei von diesen (Marketing-)strategischen Überlegungen wagen Sie sich hinter dem Steuer einer F-16 am besten erst einmal an eine der zwanzig Übungsmissionen. Dort machen Sie sich mit der nicht immer ganz einfachen Steuerung vertraut. Denn die F-16 neigt dazu, bei allzu ruckhaften Bewegungen über die Flügelachse wegzukippen. Dann kann man sie zwar immer noch abfangen, beim Landeanflug wirken sich derartige unfreiwillige Manö-



Die Grafik wurde im Vergleich zu Hind ein wenig geliftet. Texturen veredeln Berge und Täler.



Die Landschaft wird nur von wenigen Objekten wie diesem Flughafen bevölkert.

ver aber fatal aus. Haben Sie die Maschine im Griff, steht das fortschrittliche Waffentraining auf dem Flugplan. Während Luftkämpfe mit AMRAAMs oder Sidewinders schon fast langweilig sind, muß der Umgang mit den unterschiedlichen Luft-Boden-Systemen ausgiebig geübt werden. Vor allem lasergeleitete

Bomben und die unterschiedlichen Arten, sie ins Ziel zu bringen, erfordern einiges an Erfahrung. Im besten Fall werden die zu zerstörenden Objekte von Bodentruppen angelasert. Richtig haarig wird es, wenn Sie ohne zugeschaltetes Radar mit dem »Lantern/FLIR«-System arbeiten wollen (oder müssen).

Nach diesem Crashkurs haben Sie die freie Wahl aus drei Einsatzgebieten. Korea und Zypern sind dabei noch aus Apache Longbow und Hind bekannt. Auch die Ausgangsszenarien in beiden Gebieten sind weitgehend gleich geblieben. Böse Nordkoreaner bedrohen den Süden, und die türkische Armee macht mal wieder gegen den verhassten Nachbarn auf dem umkämpften Eiland mobil. Zumindest spielerisch neu sind die Streitigkeiten der israelischen Armee gegen die vereinte arabische Liga. Jedes Gebiet wartet mit zehn Einzelmmissionen und einer Kampagne auf, bestehend aus maximal 20 Einsätzen.



Das Cockpit in all seiner Pracht.



Tiefflüge durch Canyons gehören zum Pilotenalltag.

Bevor Sie sich in die Höhle des Löwen wagen, können Sie im Missionsplaner sämtliche Wegpunkte studieren und editieren. Aus dem Cockpit heraus erstrahlt die Landschaft wie gewohnt unter SVGA. Diesmal wurden allerdings erheblich mehr Texturen als in allen anderen Digital-Integration-Simulationen zusammen für die zahllosen Gebirge und Schluchten verwendet. Deren Ausnutzung ist auch dringend notwendig, denn gegnerische Radar-

MICHAEL SCHNELLE

Die Simulationen aus dem Hause Digital Integration zeichnen sich allesamt durch hohe Spielbarkeit und eher schwache optische Präsentation aus. Bei F-16 Fighting Falcon haben die Entwickler aber auch die Grafik nicht völlig aus den Augen verloren. So wirken die Landschaften erheblich ansehnlicher, als noch in Hind. Allerdings sind sie immer noch nicht so attraktiv, daß der hohe Hardware-Aufwand gerechtfertigt wäre. Comanche 3 ist auf jeden Fall um Klassen hübscher, aber nicht so viel langsamer.

Schade auch, daß die Legend über weite Strecken so unbelebt ist. Ein nicht unbeträchtlicher Motivationsfaktor aller vorangegangenen Digital-Integration-Spiele waren die unabhängig vom Spieler agierenden Verbände. Davon bekommt man hier nur wenig zu sehen. Dennoch sind die Missionen wieder äußerst spannend und auch beim x-ten Male noch interessant. Besonders einsteigerunfreundlich ist F-16 Fighting Falcon jedoch nicht. So läßt sich zwar der Schwierigkeitsgrad individuell staffeln, das Flugmodell bleibt jedoch stets das gleiche. Durch die nervöse (allerdings realistische) Steuerung werden Neulinge schnell frustriert. Wer schon über ausreichend Flugerfahrung verfügt und Missionsdesign für wichtiger erachtet als schnelle Grafik, wird von Fighting Falcon nicht enttäuscht werden.

Geschwadereinsätze verlangen
einiges an Koordination.



◀ Das ist nicht die
Brücke am Quai!



anlagen und SAM-Stellungen scannen permanent den Himmel nach Bedrohungen ab. Zum Glück bekommen Sie jederzeit Unterstützung durch einen Flügelmann, der sich auch gern Befehle erteilen läßt. Die eigentlichen Missionen sind sehr abwechslungsreich geraten. So warten schon mal Bodentruppen im Feindgebiet nur darauf, ihr Ziel im richtigen Moment mit Laserstrahlen zu erfassen, damit Sie schnell und doch präzise gegnerische Stellungen ausheben können. Manchmal muß auch nur der Himmel von Fliegern entsorgt oder gleich das gegnerische Hauptquartier dem Erdboden gleichgemacht werden.

Wird Ihnen das Solospiel langweilig, so hält F-16 Fighting Falcon gleich mehrere Multiplayer-Spiele bereit. Das berühmte Deathmatch ums Überleben kann mit mehreren Teams oder aber »jeder gegen jeden« bestritten werden. In »Capture the Flag« muß lediglich das gegnerische Hauptquartier dem Erdboden gleichgemacht werden. Während diese Modi bis zu 16 Netzwerklern vorbehalten sind, können Duos auch herkömmliche Missionen via Modem bestreiten.

Technik-Tip: Für unseren Test stand uns nur die Windows-95-Version von F-16 Fighting Falcon zur Verfügung. Um damit sämtliche Detailstufen flüssig bewegt zu erleben, ist ein Pentium/200 unbedingt notwendig. Schalten Sie alle Details ab, sollte noch ein Pentium/100 seinen Dienst in Ihrem Rechner versehen. Die DDS-Fassung wird erfahrungsgemäß schneller sein. Wieviel das sein wird, ist schwer abzuschätzen. Sobald diese uns vorliegt, werden wir Sie umgehend darüber informieren.

(mic)

F-16 FIGHTING FALCON			
Hersteller:	Digital Integration	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95		Pentium/200, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Deutsch
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	Durchschnitt
PC PLAYER WERTUNG			
★★★★☆			

Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.

Aktionspiel für Fortgeschrittene

STARGUNNER

Preisfrage: Es scrollt von rechts nach links, die Gegner verdampfen scharenweise in bunten Explosionen, und der Protagonist muß die Welt retten. Wenn Sie jetzt auf »Ballerspiel« tippen, ist der folgende Test speziell für Sie geschrieben.

Es gibt Ballerspiele, die ein Minimum an Taktik vom Spieler erfordern, und solche, bei denen einfach nur gnadenloses Drauflos-schießen angesagt ist. Zur letzten Kategorie gehört »Stargunner«, das mit seinen bewegten Objekten pro Bildschirmentimeter bedrohlich nahe an die Bildschirmauflösung herankommt. Eine genaue Erklärung des Genres schenken wir uns an dieser Stelle mal, denn das ist so simpel, daß so ziemlich jeder mit dem Spielprinzip klarkommen dürften: Einfach alles abschießen und heil durchkommen!

Vor der Feinddezimierung ist ein ausgiebiger Besuch im Raumschiff-Supermarkt angesagt. Dort können die Waffen aufgewertet, das Schiff umkreisende Zusatzgondeln und Extraleben gekauft werden. Das kostet natürlich alles eine Kleinigkeit, und wie im richtigen Leben hat der Held im Spiel zu Beginn nur begrenzt viele Rubel zur Verfügung. Zusätzliche Moneten gibt es im Kampf. Denn so mancher Feind läßt vor seinem Ableben freundlicherweise sein Ersparnis in Form von grünen Streuseln in der Luft hängen, die nur noch eingesammelt werden müssen.

HENRIK FISCH

Nachdem ich meine beiden Lieblings-Joy pads an die Wand gepfeffert, die Trümmer wieder zusammengefügt und daraus ein helles Joypad gebaut hatte, ging es überraschend gut: Plötzlich waren die Feindformationen gar nicht mehr so flink. Die Endgegner verhielten sich halbwegs vorhersehbar und eingesammelte Boni waren tatsächlich Extras und nicht gegnerische Schüsse. Zu Beginn meines Tests hätte ich noch gnadenlos drei Sterne verteilt. Nach der Eingewöhnungsphase von circa fünf Spielen schlich sich aber ein sanfter Suchteffekt ein; für mich das untrügliche Anzeichen für ein gutes Spiel.

Für noch mehr Zacken langt es aber nicht mehr, denn alles ist in der einen oder anderen Form schon einmal gewesen. Trotzdem: Da wir Ballerspiel-Fans auf dem PC nicht gerade verwöhnt werden, ist Stargunner eine erfreuliche Neuerscheinung. Wenn nicht gerade etwas anderes auf der Spiel-Wunschliste steht, bitte zugreifen.



Beim horizontal scrollenden Stargunner darf ausgiebig geballert werden.



Vor dem Start empfiehlt sich ein ausgiebiger Besuch im Raumschiff-Shop. Das Geld dafür entsteht man während der Gefechte.



Sehen Sie noch etwas? Die Sprite-Dichte nähert sich teilweise bedrohlich der Bildschirmauflösung. Trotzdem bleibt Stargunner spielbar.



Einige der Extras, die während des Gefechts auftauchen: Die grünen Krümel rechts bilden den Zaster, den Sie einsammeln sollten, weil er sonst schnell an Wert verliert.

Oh Wunder der Inflation: Je länger sich der Spieler dabei Zeit läßt, desto weniger ist der Zaster wert. Neben dem schnöden Mammon gibt es noch andere Nettigkeiten. So stehen zwei verschiedene Hauptwaffen bereit, die je nach Art und Anzahl der Extras umgeschaltet werden und an Stärke gewinnen. Ferner frischt ein »Schilde«-Extra den Schutzschild des Schiffes auf.

Insgesamt gibt es vier Missionen, von denen jede neun Level hat. Nach jeder Mission darf der Action-Freund seinen Spielstand speichern. Der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen von »leicht« bis »ziemlich unfair« regulierbar. (hf)

STARGUNNER

Hersteller:	Apogee	Empfohlene Hardware: Pentium/90, 16 MByte RAM Benchmark: 1 2 3 4 5 Sprache: Englisch
Betriebssystem:	MS-DOS	
Anzahl der Spieler:	Einer	

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Gut	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Schlecht	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 56.

X-COM: APOCALYPSE

Schon zweimal haben Außerirdische die Erde bedroht. Beide Male wurden sie von der X-COM zurückgeschlagen. Scheinbar haben die Grünlinge jedoch noch nicht genug und starten einen letzten, verzweifelten Angriff.

In einem winzigen Buchladen irgendwo in München fällt PC-Player-Redakteur V. Schütz das Buch »Aliens: Und sie existieren doch« in die Hände. Nach einigen Seiten beginnt er leise zu kichern. Wieselflink eilt ein grauhaariger Buchhändler herbei, um aufgebracht zu erklären: »Sie brauchen gar nicht so verächtlich zu lachen, mein Herr! Es gibt sie nämlich wirklich, diese Außerirdischen! Und wenn wir nicht aufpassen, töten sie uns alle!«. Kollege Schütz antwortet nickend: »Natürlich gibt es sie. Aber wir sorgen schon dafür, daß niemandem etwas passiert.« Er läßt einen verwirrten Ladenbesitzer zurück. Sollte es tatsächlich Menschen geben, die noch verrückter sind als er selbst? Nein, denn Redakteur Schütz spielt »X-COM: Apocalypse«. Und wie in den übrigen Spielen der Serie, muß auch beim dritten Teil die Menschheit gegen den Angriff Außerirdischer geschützt werden. Nur, daß diesmal nicht die ganze Welt, sondern die Stadt Mega-Primus der Ausgangspunkt des extraterrestrischen Terrors ist. Dort richten Sie als Leiter der Anti-Alien-Einheit X-COM Basen ein, bilden Agenten aus, betreiben Forschungslabors und das wichtigste: vernichten jegliche Form von Leben aus dem Weltall. Kurzum, es hat sich gegenüber den beiden Vorgängern nicht viel geändert. Natürlich sieht die Grafik um Klassen besser aus, aber diese Schönheitsoperation allein schafft noch kein neues Spiel. Wirklich innovativ ist nur die Tatsache, daß die Stadt nicht mehr von einer Regierung, sondern von mächtigen Organisationen beherrscht wird. Stellt sich der Einsatzleiter der Anti-Alien-Truppe mit einem der Konzerne gut, ist von dessen Seite Unterstützung zu erwarten. Verärgert er die Firmenbosse, schmeißen sie ihm gerne Knüppel zwischen die Beine. Müssen beispielsweise Außerirdische aus konzerneigenen Gebäuden entfernt werden, hat der Anführer darauf zu achten, daß das Bauwerk selbst nicht beschädigt wird. Für den angerichteten Schaden muß nämlich die X-COM aufkommen. Ist der Streit mit einer Organisation aller-



Gerade bei den Einsätzen hat sich die Grafik gegenüber den Vorgängern nicht wesentlich verändert.

dings erstmal vom Zaun gebrochen, darf auch mit harten Bandagen gekämpft werden. Gehen etwa Waffen und Munition zur Neige, kann der Spieler fröhlich die Gebäude seiner Widersacher plündern. Damit

sind die Neuheiten auch schon erschöpft. Selbst die Tatsache, daß die Einsätze gegen die Aliens nun wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit stattfinden,



◀ Dies ist die Stadt Mega-Primus aus der isometrischen ...

bringt da wenig frischen Wind auf. Die Kontrolle über die schwer bewaffneten X-COM-Soldaten zu behalten, während die Uhr tickt und unzählige Aliens über den Bildschirm wuseln, ist äußerst schwierig. Taktik und Strategie sind hier weniger entscheidend als eine schnelle Hand an der Maus. (vs)



... und dies aus der Vogelperspektive. ▼

VOLKER SCHÜTZ

Ich kann sie nicht mehr sehen, diese Grünlinge von fernen Planeten und aus parallelen Dimensionen. Zum dritten Mal greifen sie unsere Erde an, und wieder werden die Menschen siegen.

Wie immer töten wir zuerst einige Exemplare der Fremdlinge, untersuchen sie, schauen uns das eine oder andere UFO genauer an und schwups ... verfolgen wir die garstigen Schleimbeutel in ihre Heimatdimension. Dort wird alles dem Erdboden gleichgemacht, während außerirdische Generäle schon über den Invasionsplänen zum vierten Teil der X-COM-Serie sitzen. Was soll ich dazu noch groß sagen?

X-COM: APOCALYPSE

Hersteller: Microprose
Betriebssystem: MS-DOS & Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium/133, 16 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



Mehr zum Wertungssystem und den neuen Benchmark-Definitionen lesen Sie auf Seite 58.



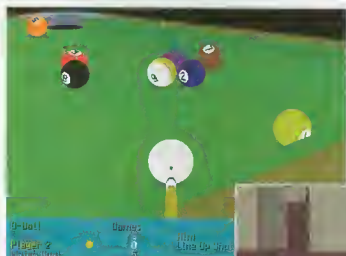
HALL

**Welcher Captain ist der beste? Können Sie Paul »Col-
or of Money« Newman beim Billard schlagen? Ge-
 winnen die Russen doch das Wettrennen zum Mond?
 Ist der böse Hofnarr wirklich böse? Lesen Sie weiter!**

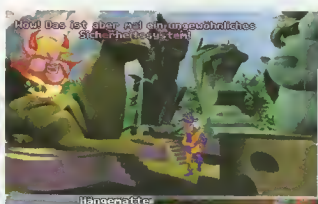
Laßt den Strom nicht versiegen: Rührig veröffentlichen Virgin und Acclaim in ihren »White Label«- beziehungsweise »Black Market«-Reihen alte Schätze, die auch heute noch Spaß machen. Die ausgewählten Spiele kosten jeweils rund 30 Mark.

Virtual Pool

Billardspiele auf Computern waren bis 1995 eine ziemlich langweilige Angelegenheit. Da kein adäquates Eingabemedium existierte, behelfen sich die meisten Programme damit, daß Stoßstärke und Ausrichtung per Mausclick über Powerbalken festgelegt wurden – den eigentlichen Schlag führte der Rechner durch. Eine grundlegende Änderung erblickte mit Interplay's »Virtual Pool« das Licht der Welt. Schon optisch sorgten die Billardtische für Aufsehen, ließen sie sich doch frei und stufenlos um alle Achsen bewegen und zoomen. Richtig revolutionär ging es zu, sobald es an den ersten Stoß ging: Der Queue wurde direkt über Maus und Tastatur gesteuert. So geben Sie mit Hilfe des Keyboards die Trefferzone der weißen Kugel und den Winkel vor. Mit der Maus wird Schwung geholt und der Queue in Richtung Kugel bewegt. Bevor Sie loslegen, können Sie sich den erwarteten Verlauf der Bälle vorberechnen lassen, um im letzten Moment noch Korrekturen durchzuführen. Für Billardlaien führt ein multimedialer Kurs und eine kurze, aber sehr amüsante Geschichtsstunde ins Thema ein. Profis können sich daneben an den faszinierenden Trickstößen von Lou »Machinegun« Butera ergötzen.



Jetzt sind Fingerspitzengefühl und eine gute Maus gefragt. (Virtual Pool)



▲ Auf der Katzeninsel warten merkwürdige Dinge auf Malcolm. (Kyrandia 3)



MICHAEL SCHNELLE



Ich kann mich noch genau erinnern, als ich Virtual Pool das erste Mal in die Finger bekam. Vom ersten Moment an war ich fasziniert von der intuitiven Steuerung, die das Billardlebnis von der Spielhalle endlich auch ins heimische Wohnzimmer brachte. Als Beweis für die Realitätsnähe des Ablaufs mag dienen, daß ich am Monitor so ziemlich die gleichen Fehler mache wie im richtigen Leben. Durch die unterschiedlichen Spielarten wie 8-Ball, 9-Ball, Rotation und Straight-Pool bleiben auch Profis länger bei der Stange. Natürlich ersetzt Virtual Pool keinen feucht-fröhlichen Abend in der Billardhalle, für lernwillige Queue-Adepten ist es aber geradezu ideal.

The Legend of Kyrandia 3

Woran denken Sie, wenn Sie den Namen »Westwood« hören? Genau, mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit an »Command & Conquer«. Fast vergessen sind die Adventure-Aktivitäten aus Las Vegas, doch schon vor rund fünf Jahren schlug die Geburtsstunde für den ersten Teil der Kyrandia-Trilogie. Die Hauptpersonen des Spiels tauchten auch in der Fortsetzung »Hand of Fate« wieder auf, für den dritten Teil ließen sich die Designer jedoch etwas ganz besonderes einfallen: Sie steuern den bösen Hofnarren Malcolm, der auf der Suche nach seiner guten Seite ist. Weil er ja eigentlich der Übeltäter aus den vorigen Spielen war, können Sie sich vorstellen, daß das nicht ohne Komplikationen ablaufen wird. Als nette Idee am Rande dürfen Sie bei Gesprächen ein Stimmungsmeter bedienen. Je nachdem, ob Sie das auf »normal«, »nett« oder »lügen« einstellen, redet er seine Gegenüber zynisch, neutral oder eben extrem lügenhaft an. »Kyrandia 3«

erschien als erstes Westwood-Abenteuer nur auf CD-ROM und nutzte das trefflich aus: Musik und Sprache kommen direkt vom Silberling. Dazu gibt es ein unsichtbares Publikum, das Ihre Aktionen mit zahlreichen Lachern quittiert. Die kniffligen Puzzles machen auch fortgeschrittenen Spielern Spaß, und Englisch-Unkundigen helfen deutsche Untertitel.



Das Inventar am unteren Bildrand rollt bei Bedarf nach oben. (Kyrandia 3)

Der Tisch kann aus jeder beliebigen Perspektive betrachtet werden. (Virtual Pool)

OF FAME

ROLAND AUSTINAT



Obt sind die Bösen die interessantesten Charaktere – das gilt nicht nur für Hollywood-Schinken, sondern auch für Kyrandia 3. Denn eigentlich ist Malcolm gar nicht so fies, wie alle glauben. Bis Sie das herausgefunden haben, stehen Ihnen unterhaltsame Stunden bevor. Auch wenn Sie keine Texte, sondern statt dessen bunte Gegenstände, nette Zwischensequenzen und die witzige Sprachausgabe vorgesetzt bekommen, macht das Spiel auch erfahrenen Abenteurern Spaß. Glücklicherweise sind die Puzzles durchweg logisch zusammengebastelt worden. Genial, und bei bislang keinem anderen Spiel wieder eingesetzt: die Publikums-lacher, die sich selbstmurmelt auch abschalten lassen.

Buzz Aldrin's Race into Space

Können Sie sich noch an die erste Mondlandung erinnern? Als Neil Armstrong, Buzz Aldrin und Mike Collins 1969 einen Menschheitstraum verwirklichten, gab es wohl kaum einen Fernseh-



Apasna! Auf diesem Gelände entsteht das russische Raumfahrtzentrum. (Buzz Aldrin's Race into Space)



Houston, wir haben ein Problem! (Buzz Aldrin's Race into Space)

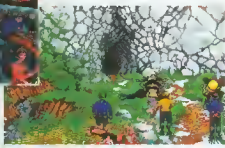
MICHAEL SCHNELLE



Buzz Aldrin's Race into Space gehörte seinerzeit zu den ersten Spielen, die ich als Tester bewertet habe. Da kommen natürlich nostalgische Gefühle auf, wenn man so einen Kandidaten erneut auf den Schreibtisch bekommt. Sieht man von einer derartigen Verklärung mal ab, hat das Spiel natürlich schon kräftig der Zahn der Zeit genagt. Vor allem die Grafik kann mit heutigen Maßstäben nicht mehr mithalten. Dafür ist es spielerisch immer noch eine echte Herausforderung. Wenn Sie die Nase voll von Multimedia-Leichtgewichten haben, sollten Sie gemeinsam mit Buzz Aldrin den Weg zu den Sternen wagen.



Wo ist die Rettungskapsel? Die Enterprise ist schwer getroffen. (Star Trek – 25th Anniversary)



Vor dieser Höhle stoßen Kirk & Co. auf ein paar marodierende Klingonen. (Star Trek – 25th Anniversary)

nauten auszubilden, Abschußrampen zu bauen und die Forschung voranzutreiben. Die CD-Version enthält noch ein paar Videoschnipsel aus amerikanischen und russischen Weltraum-Archiven.

Star Trek – 25th Anniversary

Kinder, wo ist die Zeit geblieben? In dem mittlerweile fast fünf Jahre alten »Star Trek – 25th Anniversary«-Abenteuer von Interplay ist Captain Kirk noch quicklebendig mit der Enterprise unterwegs. In der CD-Version übernehmen alle Schauspieler bis auf Nichelle Nichols (Lt. Uhura) die Sprachparts ihrer PC-Versionen. Im Episodenformat gondeln Sie mit dem wohl bekanntesten Raumschiff der Fernsehgeschichte durch diverse Sonnensysteme. Dabei schießen Sie auf böse Klingonen oder Romulaner, entdecken neue Lebensformen und helfen Völkchen, die in Not geraten sind. Meistens lassen sich die Unteraufgaben nur durch eine Kombination der drei Hauptfiguren Kirk, Spock und Pille McCoy lösen. Die etwas schwere achte Mission wurde für die CD-Version modifiziert, der Rest des Spiels (inklusive Koperschutz, schnorch) blieb unangetastet.

(mic/ra)

VIRTUAL POOL

- Hersteller: Interplay/Access
- Benchmark: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Test in: PC Player 7/95

THE LEGEND OF KYRANDIA 3

- Hersteller: Westwood/Virgin
- Benchmark: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Test in: PC Player 12/94

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

- Hersteller: Interplay/Virgin
- Benchmark: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Test in: PC Player 4/93

STAR TREK – 25TH ANNIVERSARY

- Hersteller: Interplay/Virgin
- Benchmark: 1 2 3 4 5
- Sprache: Deutsch
- Test in: PC Player 7/94

ROLAND AUSTINAT



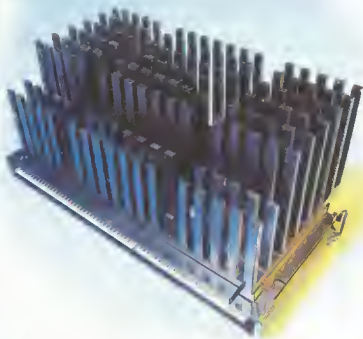
Wahre Enterprise-Fans fallen ob der Originalstimmen in Verückung. Zwar sind die Schauspieler aus Kostengründen nicht alle am gleichen Tag im Studio gewesen, und auch die Grafik sieht nach fünf Jahren nicht mehr ganz tafrisch aus. Dennoch macht das Adventure mit nicht zu einfachen Action-Einlagen auch heute noch Spaß. Star-Trek- und Adventure-Sammler dürfen bedenkenlos zugreifen – hier gibt es mehr Tiefgang, als bei so manchem interaktiven Weltraum-Mischmasch der heutigen Tage.

AUF NEUEN WEGEN

Test: Der PentiumII-Prozessor

Alles neu macht der Mai: So dachte auch Intel und stellte am 6. Mai seine neue Prozessorgeneration vor. Ob sich ein PentiumII-System als Spieleplattform eignet, haben wir anhand des Vorserienmodells »G6-266 XL« von Gateway 2000 untersucht.

Mit dem PentiumII gesteht Intel eigentlich ein, daß der Vorläufer Pentium Pro nicht so erfolgreich ist, wie ursprünglich erhofft. Im Gehäuse des Proschlummern zwei Scheibchen aus Silizium: eines für den Prozessor und ein weiteres für den integrierten Second-Level-Cache (L2-Cache). Unter anderem durch die kurzen Leitungswege erfolgt der Zugriff auf den L2-Cache schneller als bei der herkömmlichen externen Lösung. Bis zur fertigen CPU sind jedoch einige Hürden zu nehmen, die derzeit noch den Ausschluß an Prozessoren erhöhen – momentan können weniger Prozessoren »vom Band« laufen, als es mit den bisherigen Typen der Fall ist.



Dem neuen PentiumII unter die Haube geschaut

Im PentiumII finden sich all die technischen Feinheiten bisheriger Pentium-Prozessoren wieder, so zum Beispiel die MMX-Funktionen. Intel wird übrigens auf kurze Sicht keine CPUs mehr ohne MMX herstellen. Gegenüber dem schon fast ein Jahr alten Pro

hat der PentiumII einige Neuerungen erfahren: Der L1-Cache wurde jetzt auf 32 KByte verdoppelt. Diese sind aufgeteilt in 16 KByte Cache für die Instruktionen und 16 KByte für Daten. Damit profitiert der Iier von der Entwicklung des MMX-Pentium für den Socket 7. Wie schon der Pentium Pro, greift der Erfolger auf einen mindestens 256 KByte großen L2-Cache über einen Bus zu, der unabhängig vom Systembus des Hauptspeichers seine Dienste tut. Intel nennt dieses Verfahren »Dual Independent Bus«-Architektur (D.I.B.).

Der L2-Cache des Pro schufte im Prozessortakt. Die Produktionskosten des Pro sind auch deshalb so hoch, weil heute Cache-Bausteine für einen Takt von über 200 MHz nur unter sehr großem Aufwand zu produzieren sind. Der PentiumII dagegen begnügt sich mit einem L2-Cache, der mit halbem Prozessortakt läuft. So hat sich Intel bis zu einem 400-MHz-PentiumII erst einmal Luft verschafft. Unser PentiumII/266-Testkandidat besitzt einen 512 KByte großen L2-Cache.

Der Systembus des PentiumII bietet Pipelining-Eigenschaften. Vorteil: Gleich der Befehls-Pipeline im Prozessor können Befehle parallel erledigt werden – solange sie nicht voneinander abhängig sind. So können zum Beispiel in einem Buszyklus gleichzeitig die Grafikkarte und die Festplatte angesteuert werden. Intel sieht vor, den Bustakt des Prozessors von derzeit 66 auf 100

SO HABEN WIR GETESTET

Im Gegensatz zu den vorherigen Messungen verzichteten wir hier auf den Einsatz von CBRENCH. Die restlichen vier Resultate reichen für eine Beurteilung aus. Als echte Anwendungen kamen die Spiele »Hellbender«, »Descent 2« und »Duke Nukem 3D« (Indiziert) zum Einsatz. Dabei ermittelten wir die pro Sekunde dargestellten Bilder. Um sicherzustellen, daß der Prozessor auch voll ausgelastet wurde, blieben DirectX-Funktionen außen vor.

Hellbender startete nach Betätigung der Y-Taste im Menü-Bildschirm den Grafiktest. Sämtliche Detailstufen standen bei einer Auflösung von 320 mal 400 Bildpunkten auf »normal«.

Duke Nukem 3D zeigte nach der Eingabe von DNRATE die Bildrate an. Hier ermittelten wir den Wert, der nach dem Absturz des Gleiters angegeben wurde. Wie beim letzten Test in PC Player 6/97 waren die Auflösung auf 320 mal 200

Bildpunkte und die Detailstufe auf »high« eingestellt.

Nach dem Start des ersten Descent-2-Levels gaben wir Frametime ein. Der Blick muß anschließend in den Tunnel gerichtet sein. Ist er das nicht, müssen Sie erneut die R-Taste drücken. Die Auflösung betrug 640 mal 480 Bildpunkte in der Cockpit-Ansicht.

Als wichtige Kontrollmaßnahme gilt unser PCPBench unter DOS. Der Meßwert bezieht sich auf die Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 8 Bit (Sie finden ihn wie immer auf unserer CD der PC Player Plus).



Die Bildrate pro Sekunde unter Descent 2 legte mit dem PentiumII ordentlich zu.

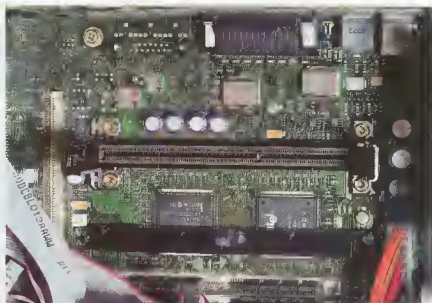
MHZ aufzubohren. Damit würde die Datenrate etwa zu einer Grafikkarte deutlich ansteigen.

Während im Falle des Pro der Cache und die CPU in ein Gehäuse gegossen werden, besteht der Neuling aus mehreren Komponenten, die einzeln angefertigt werden. Eine weitere Kostensparnis, die es Intel erlaubt, den Prozessor früher als bisher zu günstigen Preisen anzubieten. Diese Art von Gehäuse bezeichnet Intel als »Single Edge Contact-Cartridge (S.E.C.).

Immer eine Nasenlänge voraus

Der Sockel, in dem der Prozessor mitsamt seiner großen Kühlrippen sitzt, heißt »Slot 1«. Die neue Bauform des Prozessors ist nicht allein technologisch bedingt. Mit ihr will sich Intel endgültig die lästige und in letzter Zeit drohende Konkurrenz vom Leib halten. Auch das Busprotokoll ist wie das des Pro patentrechtlich geschützt. So kann kein Konkurrent ohne Intels Segen eine CPU herstellen, die auf einem PentiumII-Motherboard läuft. Auch gibt es das Abkommen über eine Lizenznutzung zwischen AMD und Intel nicht mehr. Im Hader um die MMX-Technologie wurde dies aufgegeben. Sollte Intel mit dieser Abkapselung auf längere Sicht Erfolg haben, wäre mangels Konkurrenz letztendlich der Käufer der Dumme.

Intel hat noch ein Eisen im Feuer, das ihnen die Marktherrschaft sichern soll: die Chipsätze. Neue Spezifikationen über ein Anheben des PCI-Bustakts oder auch die Unterstützung für den neuen Grafikkartenstandard AGP (Accelerated Graphics Port) bleiben wohl Chipsätzen für den Slot 1 vorbehalten. Die herkömmlichen



Den Prozessor samt Kühlkörper nimmt der von Intel neu definierte Slot 1 auf. Die Wärmeabfuhr regelt ein Netzteilventilator des Rechners.

Motherboard-Designs mit einem Socket 7 bleiben auf der Strecke. Die neue, harte Konkurrenz seitens AMD mit ihrem K6 oder, seit neuestem, der 6x86MX von Cyrix (bekannt unter dem Codenamen M2) könnte nach Intels Willen somit nicht von neuen Entwicklungen profitieren. Doch längst haben Intels Konkurrenten die Situation gespannt. So plant AMD in Zusammenarbeit mit dem Hersteller VIA die Produktion eigener Chipsätze, die all die Vorteile aufweisen sollen, die sonst nur dem Pentium Pro und PentiumII zugute kämen. Die Zukunft der erst Anfang dieses Jah-

LÖSUNGSHILFEN - SO GEHT'S!

3 LÖSUNGSBÜCHER IHRER WAHL NUR DM 39.99

AKTUELLE TOP-LÖSUNGEN

Alison Tullage
Amber+Shine+Chronomaster
Azrael's Tear
Battle Isle 3 + Panzer General 2
Bazooka Sue
Blings! (mit Spielstand für PC)
Caspian
Comet & Conquer 1 oder 2
Cybana 1 + 2 + Werlunds
Dialbo
Lost World 1 + 2
Dragon Lore 1 oder 2
Gabriel Knight 1 oder 2
Guard Alliance 1 + 2
KID
MIDG
Die Pandora Akta
Resident Evil
Secrets of the Luxor
Sherlock Holmes 1 + 2
Simon the Sorcerer 1 oder 2
Stadt der verbotenen Kinder
Synthetic Woes
Tomb Raider
Wizard Adventure - Nemesis
Zork - The Nemesis

LÖSUNGS-KLASSIKER

7th Guest 1/1th House+Clondristy
Abnormal Places 1 oder 2
Banquet at Steel Sky
Behemoth auf Kronos
Civiliz 2+Fugate 2+Steel 2+Coaster 2
Dungeon Master 1 oder 2
Die Höllewell-Saga
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6 oder 7
Lords of Lore 1 od. 2/Willow 06/97
Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, 6 od. 7
Lost Eden, Myst und Necropolis
Lost in Time 1 + 2
Phantasmagoria 1 + 2
Police Quest 1, 2, 3, 4 oder SWAT
Prisoner 1 + 2 + Robo Assault 1 + 2
Return to Zork od. Zork: the Nemesis
Space Quest 1, 2, Next Gen. od. OS 9
Star Trek 1, 2, Next Gen. od. OS 9
Stargate
the Summoning

LÖSUNGS-SAMMELBÄNDE

Alone 1 in the Dark 1 - 3
Eye of the Beholder 1 - 3
Goblins 1 - 3
Inca 1 + 2
Ishtar 1 - 3
King's Quest 1 - 6
Leisure Suit Larry 1 - 6
Master of Magic 1 + 2
Monkey Island 1 + 2
Night & Magic 3 - 5
Police Quest 1 - 2
Prince of Persia 1 + 2
Simon the Sorcerer 1 + 2
Space Quest 1 - 5
Star Trek 1 + 2
Ultimate 7/1 + 2, Ultima 7/2 + F.O.V.
Ultima Underworld 1 + 2
Warcraft 1 + 2 + Dark Portal
Wing Commander 3 + 4
Wizardry 6 + 7

SPIELE SO BILLIG?

MEHRERE HUNDERT weitere Titel in der Preisliste

IBM-PC CD-ROM

Agallan's Flight
Bandits Montage 97 (OOV)
Comet & Conquer 2 M. St. Kol
Comet & Conquer Expansion
Creatures
Crow - City of Angels
Dialbo
DisaWorld 2
F1 Montage 96
Hils Secret 97
Jormals Grand Prix 2
Kage 4

65 99
65 99
75 99
75 99
65 99
65 99
75 99
75 99
65 99
65 99
65 99
65 99

IBM-PC CD-ROM

KIND
Leisure Suit Larry 7
Master (Warp/OS)
Monkey Island
Police Quest - SWAT
Preceptor 2
Schwere Gauge 3 Schichten u. Runoff
Smile 2
Tomb Raider
Vampire
Wizardry 2
Zork
X-Wing vs. The Fighter

64 99
72 99
75 99
55 99
49 99
39 99
65 99
65 99
59 99
75 99
59 99
79 99

LÖSUNGEN IN ARBEIT

06/97 Elder Scrolls - Daggerfall
06/97 Exortaria 2
06/97 Exortaria
06/97 Lords of Lore 2
06/97 Legacy of Kain

LÖSUNGEN MIT ATTC

!!! KEIN PATENTVERHAU !!!
das schwarze Auge 1, 2 oder 3

PAKETE

NEU!

WOW!

HIER SPAREN SIE RICHTIG!

- 3 BÜCHER IHRER WAHL kosten zusammen nur DM 39.99!
- ÜBER 400 Lösungsbücher mit Plänen lieferbar!
- ÜBER 30 Sammelbände für bis zu 6 Spiele lieferbar!
- (in Sammelbänden enthaltenen Lösungen können Sie auch einzeln bestellen)
- Spiele haben wir für Sie massgeschneidert auf die Marktpreise kalkuliert!
- Versandkosten werden je Auftrag nur einmal berechnet!
- Bestellen über das Internet geht rund um die Uhr und kostet nur Ortstarif.
- Die aktuelle Preisliste gibt's bei jeder Lieferung oder auf Anfrage kostenlos!

CPS-VERLAG GmbH BÜRGERSTRASSE U-10, 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSAND INNERHALB DEUTSCHLANDS
Medienanteile oder Vorkasse per Vorkasse DM 5.95
Vorkasse per Post Nachnahme DM 9.95
(Der Medienanteil erhöht die Post dazu DM 3. Zahlungsmittel!)



VERSAND AUßERHALB DEUTSCHLANDS

Kreditkarte oder Vorkasse per Vorkasse (ohne Schicks) DM 19.95

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

INTERNET <http://www.CPS-ONLINE.com>

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anweisung aus (auch kopieren Sie - fertig!)

Bitte unten in einem leeren Feldchen 1 Zeile + Postleitzahl eintragen. Alle Buchungen bis 10.000 sind ohne Kopieren auch möglich.

PP 0597

AUFTRAGGEBER

NAM: VORNAME

STRASSE

PLZ ORT

TELEFON FAX

KREDITKARTE ☐ EURO ☐ VISA ☐ AMEX ☐ OTHERS VERFALL

KARTENNUMMER



Als Testsystem stand uns das Vorserienmodell des G6-266 XL von Gateway zur Verfügung.

res vorgestellten Pentium-CPU's mit MMX-Erweiterung steht fest: Intel wird noch eine Weile an der Megahertz-Schraube drehen und die bisherige Modellreihe dann einstellen. Ein Testmuster des Pentium/233-MMX traf erst kurz vor Redaktionsschluß ein, so verschieben wir den Test auf die nächste Ausgabe.

Der Test

Wie eingangs erwähnt, mußte der PentiumII in einem Vorserienmodell des G6-266 XL von Gateway 2000 zeigen, was er drauf hat. Der Testrechner war folgendermaßen ausgestattet: Intel-Motherboard, 64 MByte EDO-RAM, Virge-GX-Grafikkarte von STB mit 4 MByte RAM, 6,4-GByte-Festplatte Fireball ST von Quantum und ein 12/16fach-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi. Ein 17-Zoll-Monitor, ein Mikrofon und Lautsprecher inklusive Subwoofer runden das System ab, das in der endgültigen Version ungefähr 9000 Mark kosten wird. Den genauen Testablauf lesen Sie bitte im Kasten »So haben wir getestet«. Der Meßwert für den Pentium/200-MMX stammt aus unserem letzten Prozessortest in Ausgabe 6/97.

Ein Resultat bereitet uns Kopferbrechen: Im Descent-2-Test erzielte der PentiumII sagenhafte 32 Bilder pro Sekunde, der Pentium/200-MMX erreichte dabei 17,7 Bilder pro Sekunde. Das entspricht einer Steigerung von fast 66 Prozent. Die anderen Ergebnisse unseres Tests waren weniger frappant. Bisher haben wir keine Erklärung, wie dieser hohe Geschwindigkeitsgewinn zustande kam. Unser PCPBench unter DOS ermittelte

P00 tief auf dem Testsystem und erweckte den Eindruck, nur unwesentlich schneller zu laufen, als auf einem Pentium/200-MMX-Rechner.

mit einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten und einer Farbtiefe von 8 Bit immerhin 24,9 Bilder pro Sekunde. Der Pentium/200-MMX schaffte dabei nur einen Wert von 17,7 und war

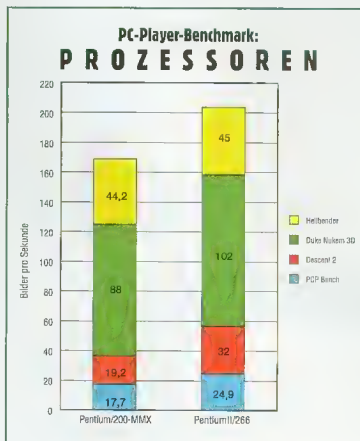
damit fast 29 Prozent langsamer.

Im Durchlauf mit Duke Nukem 3D schmolz der Vorsprung des PentiumII auf 16 Prozent zusammen. Der Pentium/200-MMX heizt mit 88 Bildern in der Sekunde durch die Szenerie, der Iler mit 102 Bildern. Während des Spiels ist dieser Zuwachs nicht mehr zu bemerken. Eine vollständig fließende Darstellung kann eben nicht noch flüssiger werden.

Weniger überzeugend gab sich Intels neuer Sproß unter Hellbender. Hier lag der Anstieg gegenüber dem MMX-Pentium nur bei 1,8 Prozent. Dies ist ein Wert, der schon in den Bereich der Meßungenauigkeit fällt; also keine Verbesserung. Ein kurzer Check mit unserer S386B-Referenzkarte ergab, daß die STB je nach Testprogramm nur unwesentlich zum Tempo beitrug.

Fazit: Noch zu teuer

Trotz einiger Geschwindigkeitsvorteile lohnt sich die Anschaffung eines PentiumII-Systems zu diesem Zeitpunkt nicht. Zum einen hat sich bisher immer gezeigt, daß die erste Version des Chipsatzes einer neuen Pentium-Generation Macken aufweist – obwohl wir bisher keine gefunden haben. Auch die Rechenleistung will bezahlt sein. Unser Testsystem von Gateway 2000 schlägt immerhin mit satten 9000 Mark zu Buche. Die Vorteile der von Intel geplanten Neuerungen, wie AGP und die Erhöhung des PCI-Bustaktes, sind jetzt noch nicht implementiert. Wir empfehlen Ihnen, noch ein Weilchen zu warten, wenn es schon ein PentiumII sein muß. (kw)



Im Test: 8 Joysticks und Gamepads

ALLES MIT DER HAND

Programmierbare Steuerungsgiganten, einfachere Joysticks und einige neue Gamepads fanden sich bei uns zum Test ein.

Folgende programmierbaren Joysticks – die sich auch besonders für Flugsimulatoren eignen – haben wir näher unter die Lupe genommen: den »F22 Pro« von Thrustmaster, den »X36F« sowie den »X35T« von Saitek. Von CH Products kam als Nachfolger des »F-16 Combatstick« der »F-16 Fighterstick«. Ebenfalls konnten wir den brandneuen »Force FX« (ebenfalls von CH Products) ergattern, der auf der Spielmesse E3 Mitte Juni in Atlanta präsentiert wurde. Als nicht programmierbares Modell wählten wir den »Wingman Extreme Digital« von Logitech aus. Stellvertretend für die Sparte der Gamepads kam ein Vorserienmodell des »Cypad« von Edgar Online sowie das Logitech »Thunderpad Digital« ins Haus.

Muskeln gegen Motoren

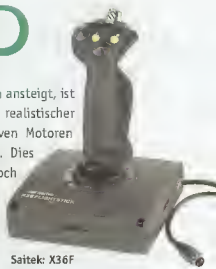
Der lang erwartete Force FX zählt zu einer neuen Generation von Joysticks. Mit Hilfe eingebauter Motoren soll er zum Beispiel bei speziellen Flugmanövern vibrieren, oder in bestimmten Situationen wird die Steuerung ein wenig schwergängiger. Soweit die Theorie. Denn da der

Widerstand des Force FX nicht kontinuierlich ansteigt, ist die Veränderung eher störend, als daß ein realistischer Eindruck entstünde. Selbst die nicht aktiven Motoren beeinflussen die Bedienbarkeit des Hebels. Dies stört vor allem bei Spielen, die dieses Stick noch nicht unterstützen. Besonders schmerzlich haben wir bei diesem Stick das Gasrädchen vermißt. Im Hinblick auf den stolzen Preis von ungefähr 450

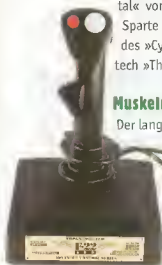
Mark konnte der Force FX nicht überzeugen. Der F22 Pro ist ein sehr solider Steuerknüppel. Es ist zwar etwas mehr Kraft als üblich nötig, um den Stick zu bewegen. Dies bedeutet aber nicht, daß er schwergängig oder die Steuerung störrisch wäre. Im Gegenteil, das Fluggefühl zum Beispiel in der Flugsimulation »F22 Lightning II« von Novalogic war sehr gut. Auch die Standfestigkeit ließ dank des Metallsockels keine Klagen aufkommen. Leider fehlt auch hier das Gasrädchen. Saiteks X36F belegt in der Handhabung das Mittelfeld aller bisher von uns untersuchten Joysticks. Negative Aussagen lassen sich zu seinem Verhalten nicht machen, aber er entlockt uns auch keine Lobeshymnen. Der zweite Coolie-Hat ist links oben angebracht – unserer Meinung nach wäre er rechts oben besser platziert. Die Knöpfe hinterließen einen etwas schwammigen Eindruck. Da dieser Typ bisher von kaum einem Spiel unterstützt wird, liefert Saitek mit dem



CH Products:
Force FX



Saitek: X36F



Thrustmaster: F22 Pro



Saitek:
X35T

AUS TWIN WIRD QUAD

Die AB Union hat den von uns in PC Player 7/96 geprüften Gameport-Verdoppler »Alpha Twin« überarbeitet. Der »Alpha Quad« bietet jetzt Anschluß für bis zu vier Joysticks. Ein kurzer Test ergab, daß sich das Sidewinder Gamepad und der Sidewinder 3D Pro von Microsoft mitunter ins Gehege kamen oder gar nicht mit anderen Joysticks parallel liefen. Da Microsoft die Definition des herkömmlichen Gameports auf ihre Weise auslegt, um ihre Joysticks anzusprechen, verwundert das nicht. Solange an den Alpha Quad herkömmliche Joysticks und Gamepads angeschlossen werden, ist er eine sinnvolle Erweiterung. Der Alpha Quad kostet 90 Mark.

Vertrieb: AB Union, München, Tel: 089 / 317 83 60

Am Alpha Quad sind bis zu vier Joysticks anzuschließen.



CH Products:
F16 Fighterstick



Installationsprogramm für diverse Spiele eine Datenbank, anhand derer sich der Steuerhebel programmieren lässt. Diese Datenbank wird laut Saitek ständig erweitert. Ebenso können Sie Funktionen selbst festlegen.

Der an den X36F anschließbare X35T zur Gas- und Schubkontrolle liegt gut in der Hand.

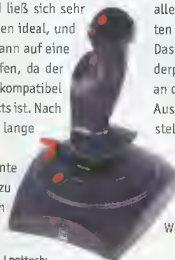
Die Mechanik der verschiedenen Knöpfe, die sich zum Beispiel für die Radersicht nutzen lassen, gaben im allgemeinen keinen Anlaß zur

Kritik. Nur einer der Regler – ein kleiner »Gumminippel« – war unseres Erachtens etwas zu wackelig. Des weiteren bieten beide Sticks einen CH-Products-kompatiblen Modus.

Sehr gut gab sich der F16-Fighterstick in der Bedienung. Die Steuerung wies keine Totpunkte auf und ließ sich sehr gleichmäßig handhaben. Die Knöpfe sitzen ideal, und auch das Gasrädchen ist vorhanden. Er kann auf eine breite Softwareunterstützung zurückgreifen, da der programmierbare Fighterstick natürlich kompatibel zu den bisherigen Modellen von CH Products ist. Nach der Erfahrung mit Vorgängern ist ihm eine lange Lebensdauer beschieden.

Logitechs Wingman Extreme Digital konnte nicht überzeugen. Die Steuerung war zu weich, und die Tasten haben oft keinen deutlichen Druckpunkt. Der Coolie-Hatist selbst für zarte Finger zu klein geraten. Darüber hinaus erwies sich der Gebrauch des Coolie-Hat als zu unpräzise.

Logitech:
Wingman Extreme
Digital

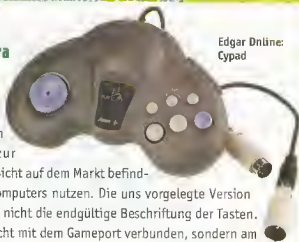


Gamepad kontra Tastatur

Das »Cypad« der Edgar Online GmbH stammt von Acer, die es zur Bedienung eines nicht auf dem Markt befindlichen Internet-Computers nutzen. Die uns vorgelegte Version trug deshalb noch nicht die endgültige Beschriftung der Tasten. Das Cypad wird nicht mit dem Gameport verbunden, sondern am Tastaturanschluß durchgeschleift. Bei allen indizierten Spielen à la Quake ist es ein guter Ersatz für all jene, die sich nicht mit Maus und Joystick anfreunden können und denen auch die Tastatur nicht behagt. Eine Programmierung gewährleistet die Anpassung an alle tastaturgestützten Spiele.

Das Logitech Thunderpad Digital kommt an die Leistung des in Ausgabe 12/96 vorgestellten »Sidewinder Gamepad« von Microsoft nicht heran, zu hakelig ist zum Beispiel der Einsatz des Richtungskreuzes.

Fazit: Eine eindeutige Empfehlung können wir nur einem der hier getesteten Modelle geben: dem F16 Fighterstick von CH Products. Er führt das Erbe des F16 Combatstick in Würde fort. (kw)

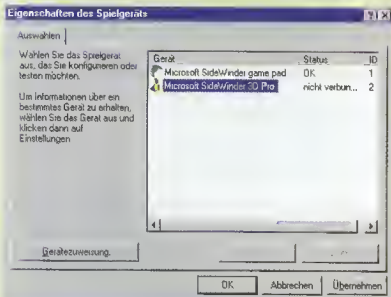


Edgar Online:
Cypad

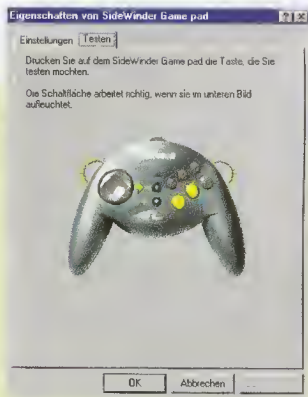


Logitech:
Thunderpad Digital

NEUE WINDOWS-95-SYSTEMSTEUERUNG FÜR JOYSTICKS



In der Treiberversion 1.5 von Microsoft für das Sidewinder Gamepad und den Sidewinder 3D Pro ist eine Änderung für die Systemsteuerung enthalten. Die bisherige Dialogbox wird durch eine aufwendigere ersetzt.



Am Beispiel des Sidewinder Gamepads sieht man, wie Microsoft die Überprüfung der Buttons einsetzt. Für jeden gedrückten Knopf erhält sich ein Teil der Abbildung. Leider wird diese Darstellung bisher nur von Microsoft genutzt.

TECHNISCHE DATEN

Bezeichnung	Hersteller/ Vertrieb	Preis (circa)	Anzahl der Bedienelemente ohne Richtungskontrolle	program- mierbar	PLUS	MINUS
JOYSTICKS						
Force FX	CH Products	450 Mark	6, Coolie, 2 Vier-Wege	ja	»Force«-Feedback durch Motoren	kein Gasregler, Motormechanik kann manchmal störend wirken
F16 Fighterstick	CH Products	220 Mark	4, Coolie, 4 Vier-Wege, Gas	ja	gute Steuerung, Gasregler vorhanden	-
Wingman Extreme Digital	Logitech	100 Mark	6, Coolie, Gas	nein	günstiger Preis	Steuerung zu weich, Coolie-Hat unpräzise
F22 Pro	Thrustmaster	300 Mark	5, Coolie, 3 Vier-Wege	ja	gute Steuerung	kein Gasregler
X36F	Saitek	200 Mark	5, Coolie, 1 Vier-Wege, Shift	ja	läßt sich in CH-Products-kompatiblen Modus schalten	Knöpfe etwas weichgängig
X3ST	Saitek	200 Mark	4, 2 Drehregler, 2 Umschalter, 2 Vier-Wege, Gas	ja	gute Mechanik	-
GAMEPADS						
Dypad	Edgar Online GmbH	70 Mark	8, Wahlschalter	ja	läßt sich an viele Tastatur-gestützten Spiele anpassen	-
Thunderpad Digital	Logitech	49 Mark	8	nein	-	Richtungskreuz hakelig

Bug Report

Bug Report

BUGS VS. SPIELEKÄUFER

Hoffentlich meint es das Wetter noch genau so gut mit Ihnen wie zu dem Zeitpunkt, da dem sonnengebräunten Bug-Report-Redakteur diese Zeilen aus der Feder fließen. Sonst gibt es diesen Monat eigentlich nur Gutes von der Fehlerfront zu melden, was aber auch an der sommerbedingten Spieleflaute liegt.

Das von der Star-Wars-Gemeinde am meisten erwartete Spiel der letzten Zeit war sicherlich »X-Wing vs. TIE Fighter«. Das Spiel selbst hatte zwar keine Fehler, dafür haperte es im Netzwerkmodus ganz erheblich. LucasArts hat deshalb den Patch auf die Version 1.10 veröffentlicht (den Patch finden Sie auf der CD der aktuellen Ausgabe). Mit diesem setzt X-Wing die Startpunkte während einer Melee-Auseinandersetzung zufällig. Der Gegner kann also nicht mehr in aller Ruhe am Startpunkt auf den Ahnungslosen warten. Jetzt müssen die Mitspieler auch nicht

andere katastrophale Verhaltensweisen aufgrund schlechter Verbindungen wesentlich gemildert. Der Spieler kann jetzt den Computer-Part übernehmen, während ein Netzwerkspiel bereits läuft.

Kleine Einschränkung: Für eine Netzwerkpartie müssen alle Mitspieler den Patch installiert haben. Piloten-Karrieren und Spielstände kann der Kämpfer jedoch weiter verwenden. Früher traten außerdem Konflikte auf, wenn mehr als ein CD-ROM-Laufwerk oder ein Wechsel am PC betrieben wurde und die CD nicht im ersten Laufwerk lag. Das hat LucasArts durch eine verbesserte CD-ROM-Erkennung behoben.



X-Wing vs. TIE Fighter hatte vor allem im Netzwerk-Modus einige Ungereimtheiten

mehr zwei Minuten warten, bis sie den Ausstieg eines Teilnehmers bemerken. Generell wurde das »Springen« der Sterne sowie

Abgefahren

Einige kleine Bugs waren in »Nascar Racing 2« trotz des letzten Patches auf Version 1.2 noch enthalten. So schlenkerte der Wagen während des Fahrens, obwohl der Joystick still verharrte. Im Kurs »Night Charlotte« stellte das Programm besonders bei niedrigen Bildschirmauflösungen oftmals eine grüne Linie außerhalb des Bildes dar. Das Datum der Rennens speichert das Spiel außerdem im europäischen Format, was Probleme mit dem Kalender verursachte. Mit dem Patch auf Version 1.3 sind all diese Mängel beseitigt. (hf)

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

Falls Sie ebenfalls Spiele mit Fehlern kaufen oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, wenden Sie sich an uns. Sie erreichen uns per Post unter der Anschrift:

DMV Verlag, Redaktion PC Player,
Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d,
85622 Feldkirchen,
oder Fax unter 089 / 99 115 177
sowie per E-Mail unter
bugs@pcplayer.mhs.compuServe.com.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie Patches zu den Spielen »Battlecruiser 3000AD«, »Kick Off 97«, »Light-house«, »Marble Drop«, »Nascar Racing 2« und »X-Wing vs. TIE Fighter«. Außerdem finden Sie dort einen Patch für »Outlaw«, mit dem das Spiel jetzt auch Karten mit Voodoo-3D-Chipsatz direkt unterstützt.

RUNDERNEUERT

Die PC-Player-Hardwareklassen

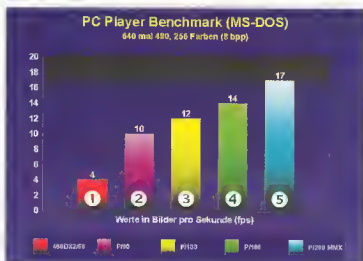
Unsere PC-Player-Hardwareklassen machten bisher bei einem Pentium/133-System halt. Inzwischen gibt es aber schon die MMX-Chips, und Spiele hungern nach immer mehr Leistung. Es ist also höchste Zeit für eine Neuordnung.

Wenn Sie sich in den Wertungskästen unserer Spieltests die »Benchmark-Zelle anschauen, bemerken Sie eine Inflation von grauen und schwarzen Kreisen. Flottiere Prozessoren als den Pentium/133 gibt es seit einiger Zeit zu kaufen, und aktuelle Spiele nutzen das natürlich aus. Ob das immer sinnvoll ist und ob dadurch nicht die breite Masse an PC-Spielern mit »langsameren« Systemen außen vor bleibt, steht auf einem anderen Blatt. Jedenfalls ist es dringende Zeit für eine Runderneuerung unserer Benchmark-Angaben.

Nach wie vor teilen wir den PC-Maßstab in fünf »Hardwareklassen« ein. Klasse Eins ist die schwächste, und Klasse Fünf repräsentiert den stärksten Protz unter dem Gehäusedeckel. Bisher begann die Skala mit einem 486DX/33-Prozessor und endete mit einem Pentium/133-System. Um uns nach oben hin wieder mehr Luft zu verschaffen, endet die neue Einteilung ab dieser Ausgabe bei einem Pentium/200 MMX.

Einen Pentium Pro oder einen PentiumII haben wir bewußt außer acht gelassen, da diese Systeme im Heim- und Hobby-Bereich so gut wie keine Rolle spielen. Darüber hinaus zeigt das in dieser Ausgabe getestete PentiumII-System von Gateway, daß der Leistungszuwachs im Vergleich zu einem Pentium/200 MMX nicht gerade atemberaubend ist. Zudem sind im normalen Betrieb Geschwindigkeitssteigerungen von 20 Prozent schwerlich bemerkbar. Und für einen kaum spürbaren Vorteil sollten Sie Ihr sauer verdientes Geld nicht ausgeben. Ähnliches gilt für den Pentium Pro, und außerdem vermuten wir – mit Blick auf den Rummel um den PentiumII – daß Intel das Pro-Modell relativ schnell wieder in der Versenkung verschwinden lassen wird.

Am unteren Ende unserer Maßlatte residiert weiterhin ein leistungsschwacher Prozessor – der 486DX2/66. Unserer Erfahrung nach gibt es nämlich immer noch eine ganze Menge Systeme, die mit



Die neuen Hardwareklassen wurden dank steigenden Leistungshungers der Spiele ab dieser Ausgabe nötig. Mit dem PC-Player-Benchmark für MS-DOS testen Sie Ihr System aus.

diesem Prozessor arbeiten. Und das eine oder andere Spiel erhält von uns in dieser Hinsicht immer noch einen weißen Punkt. Wer einen DX4/100, einen Pentium/60 oder Pentium/75 besitzt, ordnet diesen gedanklich einfach in der Nähe eines Pentium/90-Systems ein. Denn leistungsmäßig sind diese Prozessor-Varianten leider ziemlich eng aneinandergerückt.

Mit unserem PC-Player-Benchmark für MS-DOS (nicht der für Windows 95, siehe Kästen »Benchmark für Windows 95«) ordnen Sie Ihr eigenes System in unsere Hardwaretabelle ein. Das Programm mißt die Power des Prozessors und der Grafikkarte, der beiden Komponenten also, die für ein Spiel am ausschlaggebendsten sind. Die Festplatte ist hier weniger wichtig, denn ob ein Spiel in ein oder zwei Sekunden geladen ist, interessiert in der Praxis nicht. Lassen Sie den Benchmark nicht unter Windows 95 laufen, denn Windows frißt meistens noch etwas Systemleistung. Beenden Sie statt dessen Windows mit »Computer im MS-DOS-Modus starten«, oder wählen Sie gleich beim Booten mit der Taste F8 »Nur Eingabeaufforderung«.

Auch bei der Benchmark-Messung gibt es eine Neuerung gegenüber den vorherigen Ausgaben: Ab diesem Heft legen wir den Super-VGA-Modus mit 640 mal 480 und nicht mehr mit 640 mal 400 Bildpunkten in jeweils 256 Farben zugrunde. Denn es gibt immer noch Ausreißer unter den Grafikkarten, die den niedrigeren Modus nicht packen. Da wir auch in PC- und Grafikkarten-Tests kompatibel bleiben wollen, haben wir uns für den höher-auflösenden Modus entschieden. Ab jetzt müssen Sie den Benchmark also mit »PCPBENCH 101« starten.

Die genaue Aufstellung unserer neuen Einteilung finden Sie im Balkendiagramm und der Tabelle »Hardwareklassen«. Wenn Sie eigene Messungen durchführen und eine schnelle Grafikkarte Ihr Eigen nennen (Matrox »Mystique« oder eine ET/4000/6000-Karte), erhalten Sie

Ab dieser Ausgabe bewerten wir nicht mehr die Auflösung von 640 mal 400, sondern 640 mal 480 Bildpunkte jeweils in 256 Farben. Starten Sie den Benchmark deshalb mit »PCPBENCH 101«.

HARDWAREKLASSEN

System	Benchmark-Wert
486DX2/66	4 Bilder/s
Pentium/90	10 Bilder/s
Pentium/133	12 Bilder/s
Pentium/166	14 Bilder/s
Pentium/200-MMX	17 Bilder/s



vermutlich höhere Werte. Wir haben für unsere Messungen eine nicht mehr allzu schnelle Grafikkarte mit einem S3-868-Chip gewählt. Da es auch noch langsamere Karten gibt, liegen wir mit diesem Typ im Mittelfeld. Außerdem sind Karten mit S3-Chips relativ weit verbreitet und sind oft in Komplettsystemen vorzufinden. Falls Sie also über eine schnellere Karte verfügen, freuen Sie sich: Ihr Computer erfüllt auf jeden Fall die Anforderungen für die jeweilige Klasse.

Ein Beispiel zum Schluß: Sie besitzen ein Pentium/133-System mit EDO-RAM, 512 KByte Cache auf dem Motherboard und eine GrafixStar 600 von VideoLogic (ET/6000-Chip). Unser Benchmark ergibt beispielsweise eine Leistung von 14,2 Bildern pro Sekunde (fps). Obwohl Sie »nur« mit einem 133er Pentium ausgerüstet sind, verhält sich Ihr System leistungsmäßig wie ein 166er Computer. Spiele, die von uns einen weißen 4er-Punkt spendiert bekommen, laufen auch flott auf Ihrem System. (hf)

Windows 95	Pentium/166, 16 MByte RAM
Benchmark:	1 2 3 4 5
Sprache:	Englisch
Spieltiefe: Gut	Multiplayer: nicht vorh.
Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: geplant

Ein weißer Kreis im Wertungskasten bedeutet: »Spiel läuft auf diesem System«, grau bedeutet »Sie müssen spielerische Abstriche machen« und schwarz heißt »Das bringt auf diesem System beim besten Willen keinen Spaß mehr«.

BENCHMARK FÜR WINDOWS 95

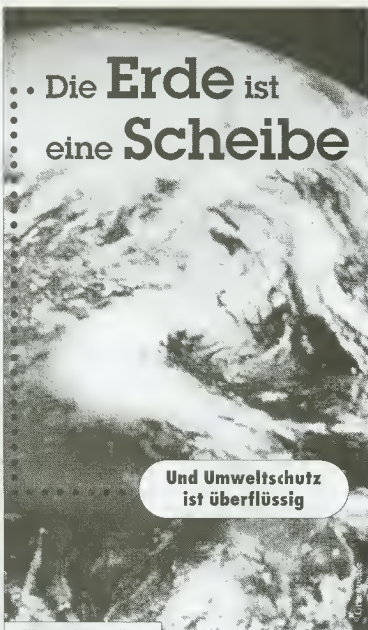
Damit Sie die 3D-Leistungen Ihres Systems unter Windows 95 bewerten können, haben wir auch einen PC-Player-Benchmark für Windows entwickeln lassen. Allerdings ist dieser Benchmark nur sinnvoll, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte besitzen. Wenn Sie dagegen eine normale Grafikkarte betreiben, erhalten Sie erschreckend niedrige Meßwerte. Der Grund liegt in dem enormen Aufwand der 3D-Berechnung, die komplett der PC-Prozessor durchführt.

Im Moment arbeiten wir fieberhaft an einer neuen Variante des Benchmarks. Es hat sich nämlich herausgestellt, daß einige Grafikkarten unter Windows 95 merkwürdig langsam sind, während andere davonflitzen. Ein gutes Beispiel dafür sind die 3D-Grafikkarten mit einem »Verite«-Chip von Rendition. Unter Windows 95 und Direct3D schlafen einem die Füße ein, hingegen laufen speziell auf den Chip angepaßte MS-DDS-Spiele (Tomb Raider, das indizierte Quake) rein subjektiv äußerst flüssig. Ob das nun an unserem Benchmark, an Ungenauigkeiten des PCI-Busses in unserem Testcomputer oder an schlampig programmierten Windows-Treibern liegt, können wir im Moment noch nicht bestimmen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball, denn der nächste 3D-Grafikkartentest kommt gewiß.



oder an schlampig programmierten Windows-Treibern liegt, können wir im Moment noch nicht bestimmen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball, denn der nächste 3D-Grafikkartentest kommt gewiß.

Die Erde ist eine Scheibe



Und Umweltschutz ist überflüssig

Wir machen weiter.

Jetzt anrufen, informieren, mitreden
 Infoline: 0180 - 55 0 95
 Fax 040/306 18 - 100
 T-Online greenpeace#
 E-Mail mail@greenpeace.de
 Internet: http://www.greenpeace.de
 Greenpeace e.V., 22745 Hamburg

GREENPEACE

• 25 Jahre Taten statt Warten •



Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

01/208

BIZARRE Anwendungen

DR. MABUSE LEBT

Wieder einmal heißt es: Alles, was Sie nun lesen werden, ist wahr. Wir haben zum Schutze der Betroffenen die Namen der Orte und der beteiligten Personen leicht abgeändert.

13. Juni 1997. Drückende Hitze liegt über dem Feldkirchener FBI-Posten. Special Agent Austinat, nur unwesentlich durch den surrenden Ventilator gekühlt, beantwortet gerade eine E-Mail des Kollegen Mulder. Da stürzt Special Agent Brante ins Zimmer: »Hier ist ein kleines Päckchen, das Sie sich unbedingt ansehen sollten, Austinat.« – »Ruhe bewahren, Brante. Worum handelt es sich denn?« Während Brante noch einige Sekunden atemlos vor dem Ventilator verharrt, dreht Austinat die CD-große Plastikhülle in den Händen hin und her. Schließlich stößt sein Besucher hervor: »Genaueres wissen wir bisher noch nicht. Ein gewisser Alexander Cain soll darauf völlig neue Suggestions- und Hypnosetherapien vorstellen. Der Mann ist bei uns jedoch noch nicht aktenkundig, obwohl er schon bei vielen Privatsendern aufgetreten sein soll.« – »Hm, und wieso geben Sie das dann ausgerechnet mir?« PC Hypnose«, das scheint nicht unbedingt in meinen Bereich zu fallen, sondern eher etwas für ...« Brante unterbricht ihn: »Spooky Mulder, sicher, sicher. Aber immerhin soll das doch eine Hypnose-CD sein. Dieser Cain will den Leuten eintrichtern, wie sie ihre Ziele erfolgreicher verwirklichen und



Achtung, fertig, los: Alexander Cain gibt sein Bestes, um Sie in seinen Bann zu schlagen.



te bleibt skeptisch: »Sind Sie sicher, daß das Ding gar nicht funktioniert? Haben Sie auch alles befolgt, was von Ihnen verlangt wurde? Sie wissen hoffentlich, daß Hypnose nicht ohne ein großes Maß an Vorbereitung funktionieren kann?« – »Natürlich

weiß ich das«, kontert Agent Austinat, »ich habe, wie Cain es verlangt hat, den Herd, den Ofen, das Bügeleisen, die Klingel und das Telefon abgestellt.« – »Haben Sie sich

auch Ihrer Kleidung entledigt?« Austinat nickt leicht beschämt und entgegnet etwas zögerlich: »Ich habe es mir so bequem gemacht, wie es in unserem beengten Büros nugeht. Doch diese quälende Musik gepaart mit der ruckeligen Grafik und der doch sehr aufgesetzten Stimme kann wirklich niemanden in Hypnose versetzen. Die Warnungen zu Beginn des Programms waren zwar beeindruckend, aber eher unnötig. Oh, und wo waren Sie überhaupt?« – »Auf einer Pressekonferenz der Regierung. Es ging um das unbekannte Flugobjekt, das letzten Monat über Riem gesichtet wurde. Man erklärte uns, es sei nur ein Wetterballon gewesen. Tja, die Leute wollen immer gleich UFOs gesehen haben«, murmelt Brante und schlendert den Gang hinunter. Special Agent Austinat bleibt grübelnd an den Türrahmen gelehnt stehen. Irgendwie kommt ihm die Geschichte bekannt vor. Vielleicht soll-

te er doch noch einmal Agent Mulder anrufen ... (ab/ra)

PC-HYPNOSE

HERSTELLER:
Pearl

PREIS:
38,80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, ab Windows 3.x,
16 Mbyte RAM, 4x-CD-ROM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Nicht vorhanden; die Sphärenklänge könnten allenfalls beim Einschlafen helfen – ohne Cains Kommentare, versteht sich.

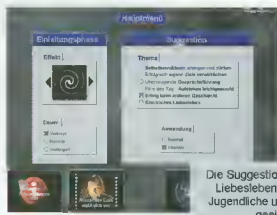
ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Rudimentär; wer Alexander Cain noch nie gesehen hat, mag die CD originell finden.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie bekommen durch die ständigen Versuche, sich doch noch hypnotisieren zu lassen, schlaflose Nächte.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Allen großsprecherischen Warnungen zum Trotz: »sensationale ist nur der dreiste Versuch von Alexander Cain, mit der CD noch mehr Kohle zu scheffeln.

überzeugendere Gespräche führen können. Und für Massenmanipulation ist doch unsere Dienststelle zuständig.« – »Stimmt, gibt Austinat zu. »Und denken Sie an unseren Einsatz «Command & Conquer». Wer weiß, ob die beiden Cains nicht verwandt sind?« fügt Brante hinzu. »Sie haben vollkommen recht«, antwortet Agent Austinat, »ich werde mich sofort daran kümmern.« – »Sehr gut. Ich muß jetzt los, aber ich erwarte gespannt Ihre Resultate.« Noch während die Bürotür zufällt, überkommt Austinat ein leichtes Schauern ...

Am Abend ziehen sich am Himmel düstere Gewitterwolken zusammen, doch Agent Austinat wirkt sichtlich erleichtert: »Viel Wirbel um nichts, Herr Kollege.« Special Agent Bran-



Welche Suggestion darf es denn sein? Seltsam: Jugendlichen unter 16 wird ein glückliches Liebesleben verwehrt.

Die Suggestion "Glückliches Liebesleben" ist nicht für Jugendliche unter 16 Jahren geeignet.

Bitte klicken Sie nur dann auf WEITER, wenn Sie über 16 Jahre alt sind.

Test: Sound Source Interactive Screen Utilities

SCHONZEIT

Wenn Lichtschwerter über den Desktop zischen, die Voyager fast mit Deep Space 9 zusammenstößt und der Terminator ein »Hasta la vista, Baby« raunt, kann das nur eins bedeuten: Sound Source Interactive hat mit neuen Bildschirmschonern zugeschlagen.

Kino- und Fernsehsfans sind eine begehrte Kundschaft. Der Grund liegt auf der Hand: Neben den eigentlichen Filmen wird heutzutage noch viel mehr Umsatz mit dem Merchandising zum Lieblingsstreifen gemacht. Das geht leider viel zu oft in die Hose – wir erinnern nur an Indiana Jones' verunglückte Desktop-Abenteuer oder die innovationslosen »Yoda Stories«. Glücklicherweise gibt es hin und wieder Lichtblicke: GT Interactive hat sich die Rechte an den neuesten »Screen Utilities« (je rund 40 Mark) von Sound Source Interactive gesichert.

Star Wars Trilogy

Eben noch im Kino, jetzt schon auf dem PC: Luke Skywalker und seine Freunde möbeln in der »Star Wars Trilogy« Ihr Windows auf. In über 260 Audio-Clips, die sowohl für 8-Bit-Soundkarten als auch im QSound-Format für 16-Bit-Karten auf der CD schlummern, grummelt zum Beispiel Darth Vader »Don't make me destroy you«. Wenn Sie schon immer nach einem angemessenen Klang für eine schwere Schutzverletzung gesucht haben: Jabba the Huts »Ho ho ho ho ho« ist kaum zu übertreffen. Rund 200 Video-clips aus allen drei Kinofilmen sorgen dafür, daß sich auch Ihre Augen nicht langweilen. Wie in allen anderen Screen Utilities läßt sich fast jedem Tastendruck ein Geräusch zuordnen. Weltweit ist die Auflage der Star Wars Trilogy auf 100 000 Exemplare limitiert.

Star Trek – Deep Space Nine

Ab geht's auf die Raumstation! Die DS9-CD kann mit 80 Ton- und 20 Bildschnipseln zwar nicht ganz mit der Star Wars Trilogy mithalten, dafür tummeln sich darauf noch ein paar zusätzliche Programme. Ein Bildschirmschoner bietet 100 Standbilder und über 20 Szenenausschnitte aus der Serie. Die Einzelaufnahmen sind jeweils mit einem Satz oder einer Melodie unterlegt. Im Puzzle-Spiel Jixxa geht es darum, 22 Bilder aus 60 bis 600 Teilen richtig zusammenzufügen. Außerdem mit dabei: 30 Hintergrundbilder mit einem zufallsgesteuerten Wechselprogramm und ein Poster für die Wand – schließlich muß der Computer auch mal ausgeschaltet werden.



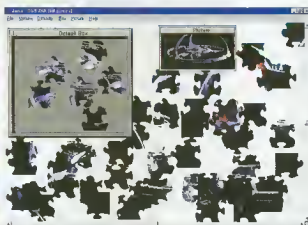
Energie! Die Voyager schmückt Ihren Desktop.



Drei von vielen: Die Star Wars Trilogy bietet mehr als 200 Filmszenen.

Sound Source Interactive Screen Utilities

- ▶ **Hersteller:** GT Interactive
- ▶ **Betriebssystem:** ab Windows 3.x
- ▶ **Empfohlene Hardware:** 486-DX2/66, 16 MByte RAM, 2x CD-ROM
- ▶ **Hardware:** 1 2 3 4 5
- ▶ **Sprache:** Englisch



Selbst Chief O'Brien staunt: Deep Space Nine muß zusammengepuzzelt werden.



Verschmittzt: Arnold präsentiert eine unauffällige Handfeuerwaffe fürs Reisegepäck.

Star Trek – Voyager

Im Prinzip finden sich hier die gleichen Elemente wie bei der DS9-Scheibe: ein Screensaver mit 80 vertonten Standbildern, 40 Videos, 25 Hintergrundbilder und das Puzzle-Programm. Auch hier können wieder Aktionen und Tasten verschiedene Geräusche zugewiesen werden. Sammler freuen sich über ein Hologramm auf der Schachtel und darüber, daß die Auflage der Voyager- und der DS9-Utilities auf 250 000 Exemplare begrenzt ist.

T2: Judgement Day

Nach soviel Weltraum geht es zum Schluß zurück auf die Erde: Die Terminator-Screen-Utilities enthalten einen Bildschirmschoner mit 14 Videos und elf animierten Modulen. Dazu kommen 50 Einzelbilder, 15 Puzzles und 36 Desktop-Hintergründe. Über 100 Audio-Clips lassen keine Fan-Wünsche mehr offen. (ra)

PC PLAYER IST ONLINE!

Alles neu macht der Juni: Zum einjährigen Bestehen erstrahlen unsere Webseiten unter <http://www.pcpayer.de> im neuen Glanz. Das Diskussionsforum in CompuServe (GO PCPLAYER) ergänzt das Angebot um die direkte Kontaktaufnahme mit anderen Spielern und der Redaktion.

Die Geschichte der PC-Player-Webseiten steckt voller Überraschungen. So präsentieren sie sich seit der dritten Juniwoche dieses Jahres in völlig neuem Gewand. Für uns Grund genug, noch einmal den Blick zurückschweifen zu lassen und Ihnen eine Einstiegshilfe in unser Internet-Angebot zu geben.

Anfang, Ende, Neubeginn: Eine kleine Web-Chronik

»Durch die fortschreitende Verbreitung des weltweiten Internet und seiner Nutzung ist es für eine Zeitschrift naheliegend, auch online vertreten zu sein. Es versteht sich von selbst, daß PC Player die Möglichkeiten der endlich weit verbreiteten Technologie nutzt, um möglichst viele interessierte Leser kritisch und kompetent zu beraten.« Mit diesen schönen Worten führten wir vor über einem Jahr viele Leser auf unsere neuen Internet-Seiten.

Webmaster Alex Folkers zeichnete damals für Gestaltung und Betreuung unseres Online-Angebotes verantwortlich. Knapp ein Jahr danach schlingerten

die Webseiten jedoch ihrem Niedergang entgegen. Redakteur Alex war inzwischen in die Gilde der Spieltester aufgestiegen. Da es sich auf zwei Hochzeiten bekanntlich schlecht tanzen läßt, grübelte die Redaktion fieberhaft über eine Neugestaltung der Webseiten nach. So wurde es ruhig auf www.pcpayer.de, und im Mai '97 folgte ein vorübergehender Tiefschlaf.

Die nachfolgende »work in progress«-Meldung ließ jedoch hoffen, denn just zu dieser Zeit legte unser freier Redakteur Magnus Kalkuhl ein erstes Konzept für die neuen Seiten vor. In den folgenden Wochen verging kaum ein Tag, an dem Magnus und Roland nicht über das Wie, Warum und Wann des neuen Angebotes sprachen. Das Ziel war: Heft, CD und Webseiten sollten sich ideal ergänzen. Es wurden viele Ideen gesponnen, wieder verworfen und dann durch völlig andere Lösungen ersetzt. Am 13. Juni sollten die neuen Seiten zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Und das Wunder wurde Wirklichkeit: erstmals seit vielen Monaten geht es wieder aktuell zu. Mit Artikeln aus dem neuesten Heft, brandheißen News, Demos und Leserbriefen geht das Online-Angebot von PC Player in die zweite Runde.

Einstelgerhilfe

Um unsere Webseiten zu besuchen, benötigen Sie einen Internet-Zugang. Per Modem oder ISDN-Karte wählen Sie sich bei einem Provider Ihrer Wahl ein. Die nötige Zugangssoftware für CompuServe und AOL finden Sie auf unserer CD. Als Browser empfehlen wir die neuesten,

Frame-tauglichen Versionen von Netscapes

»Navigator« (www.netscape.com) oder Microsofts »Internet Explorer« (www.microsoft.de). Sonst erhalten Sie eventuell beim Aufruf unseres Angebotes eine Fehlermeldung. Anschließend geben Sie im Adressfeld Ihres Browsers »<http://www.pcpayer.de>« ein. Wenige Sekunden später sollte die Titelseite der PC-Player-Webseiten auf dem Monitor erscheinen. Ist das nicht der Fall, gibt es zwei Erklärungen:

1. Der Datenbestand wird gerade aktualisiert. In diesem Fall probieren Sie es einige Minuten später noch einmal.

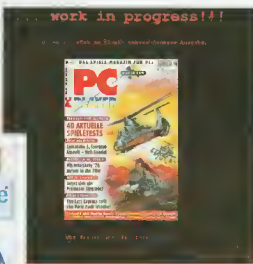
2. Ihr System ist vermutlich falsch konfiguriert. Ihr Internet-Provider wird Ihnen bei der Fehlersuche sicherlich behilflich sein.

Der Besuch unserer Seiten kostet Sie nach wie vor nichts – außer den Telefongebühren und den Kosten Ihres Internet-Providers.



© 1995, 97 DMG Verlag. Alle Rechte vorbehalten.

Die Web-Startseite im Wandel der Zeit: Dem altvertrauten Bild des alten Online-Angebotes folgte die »work in progress«-Meldung. Eingeweihte durften davor einen Blick auf die Beta-Version der neuen Seiten werfen. Rechts: das abschließende Ergebnis unserer Arbeit.



Die neuen Seiten im Überblick

Die Titelseite

Dies ist die Startseite unseres Online-Services. Über die sieben beschrifteten Knöpfe auf der linken Seite wählen Sie die verschiedenen Themenbereiche an. Ein Klick auf das PC-Player-Cover führt zur neuesten Ausgabe.

Das aktuelle Heft

Neben dem Editorial finden Sie hier auch den Heft- und CD-Inhalt der aktuellen Ausgabe. Außerdem haben wir jeden Monat mindestens einen (gekürzten) Heft-Artikel im Angebot. Er wird mit seinen Vorgängern im Artikel-Archiv gesammelt. Ein Mausklick auf ein kleines Bild genügt, und der jeweilige Screenshot erscheint in voller Größe inklusive Bildunterschrift.

News

Das Herzstück unserer Webseiten. Hier informieren wir Sie über die neuesten Aktivitäten und Gerüchte in der Spielebranche. In unserem Nachrichten-Archiv werden ältere Meldungen gesammelt, so auch die News der alten Website.

Download

Fast so wichtig wie die News ist der »Download«-Bereich. Hier finden Sie neue Demos, nützliche Programme wie unseren 3D-Benchmark und zahlreiche Patches. Die einzige Einschränkung: Datenpakete jenseits der 10-MByte-Grenze gibt es nur in absoluten Ausnahmefällen. Angesichts der langen Ladezeiten ist es weitaus günstiger, sich das begehrte Stück ein paar Wochen später von unserer PC-Player-CD zu laden.

Briefe

Möchten Sie Fragen, Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge loswerden? Dann sind Sie hier genau richtig. In der »Briefe«-Sektion stellt sich die Redaktion jede Woche aufs neue Ihren Fragen und Ihrer Kritik. Aus Zeitgründen können wir nicht jede Frage beantworten und aus Platzgründen nicht jede Antwort abdrucken. Die am häufigsten gestellten Fragen werden gesammelt und im »PC-Player-FAQ« veröffentlicht.

Links

Hier öffnen wir Ihnen das Tor zur großen, weiten Onlinewelt. Dazu gehört das Surfbrett der aktuellen PCP-Ausgabe genauso wie die Webadressen der wichtigsten Spielefirmen. Mit der Suchmaschine »Alta Vista« finden Sie auch die entlegensten Seiten. Last, but not least: In unserer Hotline-Liste sehen Sie, wann die Softwarehersteller für ihre Fragen ein offenes Ohr haben.

Abo

Sollten Sie selbst noch nicht zum Kreis der PC-Player-Abonnenten gehören, können Sie hier diesem traurigen Zustand ein Ende set-



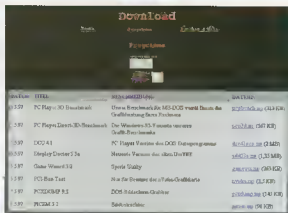
Morgen im Heft. Jetzt schon im Internet: Die wichtigsten Artikel finden Sie kurz vor Erscheinen der neuen PC Player.

zen. Füllen Sie einfach das Formular aus, und schicken Sie es per Knopfdruck an uns. Wir senden Ihnen dann innerhalb von wenigen Tagen den Abo-Vertrag zu. Wer es noch nicht weiß:

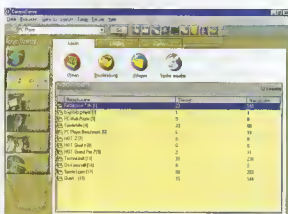
Im Abo kostet PC-Player 15 Prozent weniger als im Handel.

Impressum

Hier sehen Sie die Menschen, die Tag und Nacht am aktuellen Heft arbeiten. Möchten Sie sich direkt an einen der Redakteure wenden, schicken Sie ihm einfach eine E-Mail. Auch hier gilt: Alle Fragen – insbesondere Tips zu Spielen – können aus Zeitgründen nicht beantwortet werden. Bitte haben Sie dafür Verständnis.



Im Download-Bereich bieten wir Ihnen die neuesten Demos, Programme, Patches und Spielstände zum Runterladen an. Besonders beliebt: Unser 3D-Benchmark.



GD PCPLAYER: In unserem CompuServe-Forum treffen sich Spieler aus ganz Deutschland zum Informationsaustausch und launigen Diskussionen.

CompuServe-Forum

Natürlich gibt es PC Player nicht nur in Zeitschriftenhandel und Internet. Im CompuServe-Form (GD PCPLAYER) geht es heiß her. Diskussionen zu aktuellen Spielen oder der neuesten PC-Player-Ausgabe sorgen immer wieder für Spannung. Neben zahlreichen Tips und Infos erfreuen sich auch die Spieligen größter Beliebtheit, in denen sich Gleichgesinnte zum spielerischen Duell verabreden. Sollten Sie noch Fragen zu unserem CompuServe-Angebot haben, wenden Sie sich in unserem Forum vertrauensvoll an einen der PC-Player-Sysops.

(Magnus Kalkuhl/ra)

E-MAIL AN DIE REDAKTION

Ist Ihnen die Kontaktaufnahme mit der Redaktion per Papier und Bleistift zu mühsam, greifen Sie einfach zur Tastatur. Über die folgenden E-Mail-Adressen flattert Ihr Brief garantiert auf den Schreibtisch des richtigen Redakteurs:

Briefe an die Online-Redaktion:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Briefe an die Redaktion:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sollten Sie zur CD der Plus-Ausgabe:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Kontakt mit dem Technik-Treff:
treff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Einsendungen von Tips und Lösungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Hinweise an den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

DAS SURFBRETT



Frage: Was haben Helge Schneider und eine Tarantel gemeinsam? Antwort: Beide können in diesen Tagen im Internet bestaunt werden.

Der goldene Käfig

Er wird von vielen geliebt und von weitaus mehr Leuten gehaßt: Helge Schneider, die singende Herrentorste aus Mülheim an der Ruhr. Die Fangeinmale des Stars so erfolgreicher Produktionen wie »Johnny Flasche«, »Texas« oder »00Schneider – Jagd auf Nihil Baxter« wächst stündlich. Damit Sie auch im Internet nicht auf den Anti-Komiker verzichten müssen, gibt es eine zentrale Anlaufstelle im WWW. Die offizielle Helge-Homepage bietet unter anderem Texte, Tournee-Infos und zahlreiche Interviews, Melodien aus seinen goldenen Filmen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Etlliche Links führen auf andere Schneider-Seiten, auf denen sich unter anderem



Gestatten, mein Name ist Schneider.



Erschütternde Bilder der Meister bei Tonbandaufnahme.

Tondokumente und, besonders bizarr, eine WAD-Datei für das indizierte Doom tummeln. In letzterer wurden alle Geräusche durch Helge-Sprüche ersetzt.

https://home.t-online.de/home/Martin_Rebhan@T-Online.de/helge.htm

Lebenslänglich

Ein Umzug im wirklichen Leben ist schon heftig genug – noch schlimmer wird es, wenn Sie Ihren Internet-Provider wechseln und allen Freunden rund um den Globus eine neue E-Mail-Adresse mitteilen müssen. Da verspricht die amerikanische Firma Bigfoot Abhilfe. »Bigfoot for life« ist ein kostenloser Dienst, der Ihnen einen dauerhaften elektronischen Briefkasten zur Verfügung stellt. Sie bekommen dann eine Adresse wie »drmbuse@bigfoot.com«, die sehr komfortabel sogar mehrere Adressen zu einer zusammenfaßt. Dazu gibt es frei definierbare Filter, die Post von unliebsamen Absendern blockiert, einen Erinnerungsdienst (»Heuteabend Kino mit Freundin«), einen praktischen Auto-Responder, der beispielsweise während

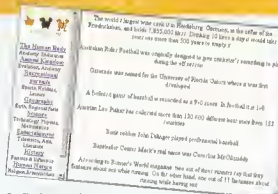
Und welche Adresse hat der Yeti? Bigfoot bietet permanente E-Mail-Postfächer.

eines Urlaubs eine kurze »Melde mich in drei Wochen«-Antwort verspricht, und vieles andere mehr. Alle Serviceleistungen sind noch kostenlos, für einige wird eines Tages eine kleine Gebühr erhoben werden. Bigfoot versichert übrigens, Ihre elektronische Anschrift nicht an Werbefirmen oder ähnliche Organisationen weiterzuleiten. Ach ja, und falls Sie die E-Mail-Adresse eines alten Freundes suchen; gleich auf der Startseite gibt es eine Suchmaschine, die fantastisch viele Namen und Anschriften kennt – und die Personen müssen noch nicht einmal ein Konto bei Bigfoot haben.

<http://www.bigfoot.com>

Ich weiß, daß ich nichts weiß.

Wieder einmal eine langweilige Cocktail-Party, auf der partout kein Smalltalk in Gang kommen will? Kein Problem für den, der vorher die »Absolutely Positively Useless«-Seiten besucht hat. Hier lernen Sie Dinge, die zwar völlig unnützlich und unwichtig sind, aber die Sie



Grafisch unspektakulär, dafür ist der Inhalt um so witziger: Die Absolutely-Positively-Useless-Seiten.

schnell zum fragten Mittelpunkt jeder Diskussion werden lassen. Regt sich Ihr Gegenüber über gestiegene Eiscreme-Preise auf? Verblüffen Sie ihn doch damit, daß es in Newark im US-Bundesstaat New Jersey illegal ist, ein Eis zu kaufen – es sei denn, Sie haben eine schriftliche Genehmigung Ihres Arztes, Sind Sie den neuesten Frisuren das Thema? Kontern Sie lässig, daß in Michigan ein Ehemann per Gesetz das Haar seiner Frau besitzt. Und es wird skurriler: Amerikaner geben jährlich doppelt soviel Geld für Pornografie wie für Kekse aus, Alfred Hitchcock hat keinen Bauchnabel gehabt. Merkt davon? Gerne doch – jeden Monat werden die gesammelten Hohlheiten aktualisiert.

<http://www.voyager.co.nz/~darthur/>

Paul Spinnen

»Schlimm! Tarantel in Bananenstaude greift harmlosen Supermarktkunden an!« – solche Schauermärchen gehören fast immer in das Reich der Großstadtlegenden. Ein Körnchen Wahrheit steckt jedoch meistens dahinter: In diesem Fall die Angst vieler Zeitgenossen vor großen Spinnen mit dicken, behaarten Bainen. Ob die nun annerzogen oder angeboren ist, wissen wir nicht. Allerdings können Sie Ihre Spinnentauglichkeit in einem Sonderreport auf den Seiten der renommierten Zeitschrift »National Geographic« testen. Hier dreht sich alles um die Tarantel. Neben einem kleinen Einblick in ihre Anatomie gibt es Infos zu Paarungs- und Beutegewohnheiten, alles reich bebildert. Wer immer noch keine Gänsehaut hat, darf sich einen kurzen Quick-Time-Film anschauen.

(a)

<http://www.nationalgeographic.com/main.html>



Guten Appetit – bei den Taranteln gibt es heute auch leckere Fröschenchen.

Shareware: AudioSim

Klangkünstler

Egal ob Hobby- oder Profimusiker: Von guten und vor allem neuen Sounds kann man nie genug bekommen.

Die denkbar schlimmste Urlaubserfahrung heutiger Strand-schönheiten ist zweifellos der Anblick einer Konkurrenz im gleichen Badedress. Gleiches gilt bei der Musik: Obwohl die Branche hier wie nirgendwo sonst kopiert und nachahmt, versucht doch jeder ein Stück Einzigartigkeit in seine Werke zu zaubern. Und wer es mit dem Komponieren nicht so hat, der konzentriert sich eben auf die Neuschöpfung von ungewöhnlichen und neuartigen Klängen.

Mit »AudioSim« hat der Programmierer Brian Farkas ein Werkzeug geschaffen, das einzig und allein der Kreation und Aufnahme von Synthesizer-Klängen dient. Diese lassen sich über ein buntes Sammelurium von Reglern und Knöpfchen einstellen und anschließend als »WAVE«-Datei (wahlweise auch »RAFF« und »IFF«) speichern – vorausgesetzt jedenfalls, Sie haben sich registrieren lassen. Für die Vollversion muß der Klangkünstler 50 Mark abdrücken.

Gleich nach dem Start des Programms präsentieren sich alle Funktionen auf einen Blick: Zwei Oszilatoren dienen der eigentlichen Tonerzeugung. Vier Wellenformen (Dreieck, Sägezahn, Rechteck und Rauschen) bestimmen den Klangcharakter. Über die vier sogenannten »Envelope«-Generatoren legen Sie die Entwicklung von Lautstärke, Filter und Tonfrequenz fest. So läßt sich zum Beispiel ein Schlagzeug-Sound kurz und knackig gestalten, während ein Streichinstrument eher langgezogen ist und langsam ausklingen soll. Der eingebaute Filter (wahlweise Tief-, Mittel oder Hoch-Pass) verfügt über sechs Regler, mit denen ein simpler Piepser zum Volle-Möhre-Waber-Sound mutiert. Zwei Low-Frequency-Oszilatoren erzeugen ebenfalls je eine Wellenform, die zum Beispiel ein Vibrato produziert. Mit der »Frequenzmodulation« und der »Synchronisation« kombinieren Sie die beiden Oszilatoren und bringen so den typisch metallischen Klang moderner Techno-Sounds hervor. Über »Arpeggiator« und »Sequencer« lassen sich die Töne in vorgegebener Reihenfolge abspielen, um so eine Bassfolge oder einen fetzigen Schlagzeugrythmus festzulegen.

Bahnhof? Sie haben nicht alles verstanden? Macht nichts, denn wie bei jedem guten Synthesizer müssen Sie sich um die theoretische Seite eigentlich gar nicht kümmern. Einfach anklicken und ausprobieren, lautet die Devise. So bekommen Sie schon nach kurzer Zeit ein Gespür für die Funktionsweise des Pro-



Intuitive Steuerung: Die Bedienelemente der Oszilatoren sind nach wenigen Mausclicks durchschaubar.



▲ Der AudioSim in seiner ganzen Pracht: 39 vorgefertigte Klänge finden sich in der Demo-Version.

gramms. Über die Tastatur dürfen Sie den aktuellen Klang zudem wie auf einer Klaviatur spielen – doch nur jeweils einen Ton, um den Prozessor dabei nicht in die Knie zu zwingen. Der Synth-Freak läßt hier gekonnt den Begriff »Monophoner Synthesizer« zwischen den Lippen hervorquellen.

Als Ausgleich berechnet die Software die Klänge intern mit 32 Bit Auflösung, um Sie anschließend als 16-Bit-Ton an die Soundkarte zu übergeben. Kleiner Nachteil: AudioSim arbeitet ausschließlich mit dem Sound Blaster 16 und Kompatiblen zusammen. Schließlich stellt sich natürlich die Frage, ob es die Klänge des AudioSim denn mit einem auf Naturklänge getrimmten professionellen Synthesizer aufnehmen kann. Die Antwort lautet ganz klar: nein. Das Programm erzeugt die Klänge lediglich aus vier Wellenformen, während selbst ältere Synthesizer wie Korgs M1-Workstation ihre Grundtöne aus einer reichhaltigen Sample-Bank bezog. Völlig anders hört es sich jedoch für die Freunde von Techno- und Elektroklängen an. Hier ist die Künstlichkeit gefragt, die AudioSim zur genüge bietet. Außerdem bekommen Sie für die paar Mark, die das Programm in der registrierten Version kostet, gerade mal die Batterien für einen richtigen Synthesizer. (mk/hf)

ZUM ANTESTEN

Unter der Adresse »<http://www.techno.org/audiosim/>« und auf unserer CD-ROM können Sie sich das Programm anschauen. Während Sie in der »AudioSim Demo«-Version weder laden und speichern dürfen, bleiben Ihnen bei »AudioSim Kidz« die meisten Regler und Schalter verwehrt. Grundvoraussetzung ist in beiden Fällen ein fester 486er mit Gravis-Ultrasound oder Soundblaster 16, 32, AWE32 oder AWE64.



KOMPLETTLÖSUNG: ATLANTIS, TEIL 1

Neben wunderschöner Grafik hat Atlantis auch einige knackige Rätsel zu bieten. Grund genug für uns, dem Mythos seine Geheimnisse zu entreißen.

Obgleich Cryos »Atlantis« schön übersichtlich in einzelne Abschnitte abgegrenzt ist, stoßen gerade Einsteiger immer wieder auf scheinbar unüberwindliche Hindernisse im Spiel. Damit Ihnen das Leben auf der Insel nicht zu schwer fällt, finden Sie auf den folgenden vier Seiten eine detaillierte Lösung bis zur Hälfte des Spiels. In der nächsten Ausgabe bringen wir das Abenteuer dann zum glorreichen Ende.

Ankunft auf Atlantis

Gerade angekommen, machen Sie sich auf die Suche nach der Gefährtenunterkunft. Die beiden Wachposten raten Ihnen, die Soldaten am Becken zu befragen. Also marschieren Sie über die Treppe zu den beiden Männern und zeigen ihnen das Gefährtenabzeichen aus dem Gepäck. Eno wird die nächste Treppe hinauf geschickt. Anschließend erklimmt er die Stufen des linken Hauses. Oben angekommen, schreitet unser Held durch die große Holztür in das Lager der Gefährten. Hier machen Sie die Bekanntschaft mit Agatha, die sich später noch

als hilfreiche Freundin erweisen wird. Gerade als Sie ihr die erste Frage stellen wollen, wird die Tür aufge-
rissen, und zwei Männer betreten den Saal. Einer der beiden heißt Laskott und erzählt, daß die Königin entführt und all ihre Gefährten getötet wurden. Außerdem habe der Prinzgemahl Kreon angeordnet, daß sich die Gefährten (oder was davon übrigblieb) aus der Angelegenheit heraushalten sollen. Laskott verschwindet wieder, sein Begleiter Malschand aber bleibt und fordert Sie auf, ihm etwas zu trinken zu geben. Sprechen Sie mit ihm und erteilen seinem unhöflichen Gebaren eine Abfuhr. Unterhalten Sie sich mit Ihrer Kollegin über die Königin, und nehmen Sie die Herausforderung

◀Damit Sie immer wissen, wo es langgeht: eine Übersichtskarte des Königshofes.

an, die blaublütige Dame zu retten. Nun stellt sich nur noch die Frage, wo Sie suchen müssen.

Die Suche beginnt

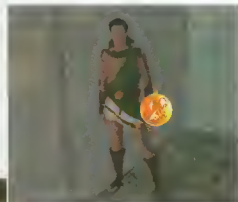
Verlassen Sie die Gefährtenunterkunft, um zum großen Platz mit dem Wasserbecken zu gelangen. Dort die rechten Treppenstufen hinauf und immer geradeaus laufen, bis Sie links von Ihnen einen Mann

auf einer Steinbank sitzen sehen. Er hat gehört, daß die Königin nahe der Küste überfallen wurde.

Eno sucht nun den Platz auf, wo er vom Kristallflieger abgesetzt wurde und läuft durch eine idyllische Waldlandschaft hin zur Klüste. Ein kleiner Pfad führt rechts



Agatha ist die oberste Gefährtin der Königin und zugleich ein hilfreicher Kompanion.



In einer Ecke des Königshofes steht Laskott, der Eno gegen die Verschwörer helfen will.

Der Fischer hat etwas gegen Kreon und seine Schergen. Deshalb unterstützt er Eno und gibt ihm den Ohrring vom Tatar.

zu einem Fischerboot. Dem Besitzer zeigen Sie das Gefährtenabzeichen, woraufhin er einen Dhring herausschickt, der an der Stelle des Überfalls zurückgeblieben ist. Machen Sie sich auf den Weg zu Agatha, um ihr von Ihrer Entdeckung zu erzählen. Zuvor wer-

den Sie jedoch von den Wachen abgefangen, die Sie zum Prinzgemahl Kreon bringen. Er ist nicht sehr glücklich über Ihren Tatendrang, gütigerweise läßt er aber Gnade vor Recht ergehen. Auf seine Frage, ob Sie etwas gefunden haben, antworten Sie mit »Neine.« Agatha weiß schon von unserem Treffen mit Kreon, kann uns aber auch nicht weiterhelfen. In einer Ecke des Vorhofes treffen Sie jedoch auf Laskott, dem der Dhring bekanntvorkommt. Nach ein paar weiteren Fragen ist es beschlossene Sache: Eno schließt sich Laskott und seinen Leuten an, um gegen den Geheimbund »Goldener Strahl« vorzugehen. Das nächste Treffen findet in der Gaststätte »Roter Gockel« statt. Vorher muß sich unser Held einem kleinen Test stellen. Dazu erhalten Sie die Figur eines goldenen Lammes.

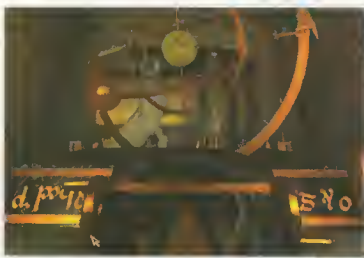
Laskotts Test

Ihr neuer Freund lenkt die Wache ab. Nutzen Sie die Gunst der Minute, um so ungesehen durch die Tür zu schlüpfen. Gleich darauf springen Sie nach links, um nicht von der Wache im anderen Zimmer gesehen zu werden. Warten Sie, bis sich die Schritte des Soldaten entfernen. Nun steigen Sie im nächsten Raum die linke Treppe empor. Oben geht es zweimal nach rechts – schon stehen Sie vor einem Planetarium. Um es zu bedienen, stellen Sie sich einfach auf die andere Seite des Apparats.

Mit der rechten Kurbel lassen sich Erde und Mond bewegen, mit der linken die Sonne. Das Ziel ist es, alle drei Himmelskörper in eine Reihe zu bringen. Der kleine, orangefarbene Pfeil auf der Erde zeigt dabei die Richtung an (siehe Bild oben).

Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Glockengeräusch, und der Steinlöwe im Vorraum öffnet sein Maul. Dort hinein legen Sie die Lammfigur, worauf sich rechts von Ihnen ein Geheimgang auf tut.

Direkt vor Ihnen befindet sich nun eine Tür, die sich mit dem Dhring ohne weiteres öffnen läßt. Durch das Fenster des nächsten Raumes springen Sie beherzt nach unten. Biegen Sie dreimal rechts ab, und erklimmen Sie die Treppe. Von hier oben sehen Sie einen Kert, der in einer kleinen Gasse auf und ab patrouilliert. Mit einem gezielten Wurf mit dem Blumentopf auf dessen



So muß die Planetenkonstellation aussehen, damit der Löwe im anderen Raum sein Maul öffnet.



Kopf, setzen Sie ihn vorübergehend außer Gefecht. Verfehlen Sie den Halunken hingegen, wird sich Atlantis einen neuen Helden suchen müssen.

Klettern Sie die Treppe hinunter und nehmen ihrem Dpfer das Messer weg. Gut ausgestattet betreten Sie das nächste Gebäude: den Roten Gockel.

Eno auf der Flucht

Die Musik deutet es schon an: Jetzt wird es ungemütlich. In den folgenden Sekunden darf sich Eno keinen Fehler erlauben. Zunächst einmal ist es wichtig, Laskott so lange wie möglich in ein Gespräch zu verwickeln. Schließlich stürmt Malschand herein und erklärt, daß Eno sich im trauten Kreis seiner Feinde befindet. Nachdem die Fronten geklärt sind, sausen Sie blitzschnell über die Treppe nach oben. Dann einen Schritt nach links gehen und über die Brüstung schauen. Das Messer setzen Sie am Seil an und zielen anschließend auf den unten stehenden Malschand. Beilen Sie sich, denn der Messerwerfer ist schon auf dem Weg zu Ihnen. Draußen hören Sie Agatha rufen, können sie aber nirgends sehen. Laufen Sie zweimal rechts und zweimal links, bis Sie in einem kleinen Garten auf Ihre Freundin treffen. Sie rät Ihnen, den vermeintlichen Bösewicht Kreon auszuspielen, um mehr über die Einführung der Königin in Erfahrung zu bringen. Nach getaner Arbeit will sie sich mit Eno im Obstgarten unterhalb des Bibliotheksfensters treffen.

Spion Eno

Um in den Palast zu kommen, schnappen Sie sich die Leiter (rechts in der Ecke) und stellen sie auf die Steinbank (links). So gelangen Sie auf die Mauer des Gartens. Gehen Sie einen Schritt nach rechts und legen die Leiter erneut an, um in das Fenster klettern zu können. Durch die Holztür betreten Sie den schon gut bekannten Geheimgang. Dem Gespräch der Wachen entnehmen Sie, daß in Zukunft mehr Vorsicht dem Je geboten ist: Eno wird offensichtlich von allen Wachen des Palasts gesucht. Zu Ihrer linken liegt ein Metallhaken, mit dem Sie die Figur einer Ratte aus der rechten Wand kratzen. Das kleine Nagetier stecken Sie in die Einbuchtung des Katzensgemäldes. Schon öffnet sich rechts ein weiterer Geheimraum.



Vor dem Treffen im Roten Gockel besorgen Sie sich ein Messer.



Ein Gefährte der Königin läßt sich nicht einfach aussperren: Mit der Leiter umgehen Sie die Wachen vor den Toren.



Der Rattenfänger ist eine Spielermutter. Retten Sie die Königin vor den zwei üblen Kreaturen.

Der Rattenfänger bietet Ihnen seine Hilfe an, Kreon nachzuschneffeln. Zuvor müssen Sie aber im Spiel gegen ihn gewinnen. Klicken Sie dazu auf das kleine Brett vor Ihnen. Ziel ist es, mit der Ritterfigur die Königin zu finden, bevor die beiden Monster Sie oder die edle Dame erhaschen. Haben Sie gegen den Rattenmann gewonnen, öffnet er eine Falltür unter Ihren Füßen.

Eno findet sich im Delphin-Saal wieder. Dort läuft er zum Dreieck in der Wand und drückt den obersten Stern – In der Ecke öffnet sich ein Loch. Von dem Wasserbecken nehmen Sie den Dreizack an sich, mit dessen Hilfe es ein Leichtes ist, die Öffnung emporzuklettern. In der folgenden Sequenz belauschen Sie ein Gespräch zwischen Kreon und dem Priesterhalunken Gimbas und erfahren so, daß Königin Rhea an einem Ort namens Karbonek gefangengehalten wird. Geben Sie der Springbrunnenfigur den Dreizack zurück und drücken



So sieht die Schlange aus, nachdem Sie alle Teile richtig versetzt haben.

erneut auf den Nordstern. Durch die große Holztür schlüpfen Sie in den Palastflur. Warten Sie, bis sich die Schritte der Wache entfernt haben. Nun flücht Eno in den nächsten Raum und in den linken Gang am Ende des Zimmers. Über die Treppe erreicht der tapfere Gefährte die Bibliothek. Hier haben Sie mit der Beschaffenheit des Bodens zu kämpfen – zweimal darf er knarren, beim dritten Mal sind die Soldaten auf Sie aufmerksam geworden. Also schleichen Sie vorsichtig bis zur gegenüberliegenden Wand. Drehen Sie sich nach rechts und tapsen zwei Schritte vorwärts, bis Sie direkt hinter einem Wachmann stehen. Als nächstes geht es nach rechts und einen Schritt in Richtung Fenster. Jetzt ist es Zeit für einen Überraschungsangriff: Schleudern Sie das linke Regal gegen den Wächter, um gleich darauf aus dem Fenster in den Obstgarten zu hüpfen.

Agatha wartet schon auf Eno. Aus dem gemeinsamen Ausflug wird nichts, denn ihr Freund Kerben entpuppt sich als ein Verräter. Mit dem Messer erledigen Sie zwar den Soldaten, aber für Agatha kommt jede Rettung zu spät. Eno ist wieder einmal auf sich allein gestellt und muß nach einem geeigneten Gefährt für die Reise nach Karbonek suchen. Im rechten Moment stecken Sie noch Agathas Silberarmreif ein.

Die Reise nach Karbonek

Laufen Sie zurück in den kleinen Garten, wo Agatha Eno nach der Flucht aus dem Wirtshaus empfangen hat. Dort steht wieder die Leiter, mit der Sie blitzschnell in den Palast einsteigen. Im schmalen Saal mit der Katzenfigur an der Wand erreichen Sie durch die Geheimtür schließlich das Planetarium. An der Treppe warten Sie nun, bis der Wächter verschwindet und schlüpfen in den Palasthof. Die nächste Tür rechts führt in einen dunklen Raum mit vielen Fässern. In der Ecke des Zimmers steht ein Fahrstuhl, den Sie betreten und mit der Kurbel nach oben befördern. Aus dem Turm hinaus überqueren Sie die Holzbrücke, um daraufhin zum Flughafen von Atlantis zu kommen.



Um mit den Wachen in der Bibliothek fertig zu werden, wirft Eno das Regal auf einen der Soldaten.



Der Pilot des Fliegers ist zunächst gar nicht von Ihrem Besuch begeistert.

Der Landepplatz

Jedes der fliegenden Schiffe kann betreten werden, aber nur eines hat eine kugelförmige Metalverzierung an Bord. Laufen Sie dort eine Weile herum, bis der erschöpfte Eno ein Nickerchen einlegt.

Als unser Held wieder erwacht, steht er dem empörten Piloten der Maschine gegenüber. Es ist Hektor, Agathas Bruder. Als Vertrauensbeweis übergeben Sie ihm das Silberarmband seiner Schwester. Nun steht der Reise nach Karbonek nichts mehr im Weg.

Auf Karbonek angekommen

Auf der Suche nach der Königin laufen Sie zunächst einmal geradeaus, biegen links ab und wenden sich an der folgenden Weggabelung nach rechts. Vor der kleinen Brücke erblicken Sie auf der linken Seite einen Höhleneingang. Nach einer kleinen Tauchpartie findet sich Eno in einem Tunnel wieder, an deren Ende ein Puzzle auf seine Lösung wartet.

Das Schlangenpuzzle

Die Schlangenfigur muß zusammengesetzt werden. Jede Platte darf dabei nur einmal gegen eine andere ausgetauscht werden. Ein Druck auf die mittlere Fläche setzt das Rätsel in seine Ausgangsposition zurück. Die richtige Reihenfolge lautet wie folgt: Den Knopf ver-



schieben Sie im Uhrzeigersinn, das untere Teil vertauschen Sie mit dem links angrenzenden. Das nun ganz unten liegende Stück wird mit dem Schlangenkopf ersetzt, die obere Platte mit der links oben. Anschließend wechselt die kleinste Stein seine Position mit dem dicksten. Dieses wiederum findet einen guten Tauschpartner in dem oberen Teil. Der Deckel öffnet sich, und Sie erreichen durch der dahinterliegenden Gang das Hauptquartier der Bösewichte.

Im Hauptquartier des Gegners

Dort treffen Sie auf eine Priesterin. Mit dem Gefährtentensymbol überzeugt Eno die gute Dame von seinen edlen Absichten. Um eine Konfrontation mit den Wachen zu vermeiden, schlüpfen Sie schnell hinter die Kiste. Im Inneren liegen ein paar Sachen, die Eno vorzüglich stehen. Damit Sie der Wachmann auch vorbeißt, geben Sie ihm etwas zu trinken (steht auf dem Tisch). Versucht fortan einer der Posten Eno zu vertreiben, bewirkt ein Schluck Bier wahre Wunder. Schließlich finden Sie den Platz, an dem die Königin gefangengehalten wird – erkennbar an den unbelebten Wächtern. In der linken Ecke des Raumes belauschen Sie die beiden beim Gespräch. Warten Sie, bis der böse Priester Gimbas und der nicht minder gemeine Major das Verhör beendet haben und die Szenerie verlassen.

Nehmen Sie das Holzstück neben der linken Säule mit und probieren es gleich darauf am Schädels des zurückgebliebenen Wachmanns aus.

Die Flucht mit Königin Rhea

Nachdem ein paar Sätze mit der Hoheit gewechselt wurden, schleift Eno den ohnmächtigen Wächter in die Gefängniszelle und legt dessen Rüstung an. Die Königin wiederum soll sich Enos Priestertracht überziehen und ihre Maske abnehmen. Nun steht der Flucht nach draußen nichts mehr im Weg: Den Mann vor der Küche überzeugen Sie, die vermeintliche Priesterin dem



Bei diesem Rätsel kommt es darauf an, daß sich die Schlangen nicht überkreuzen.

Haben Sie die Maschine der alten Hexe richtig zusammengesetzt, kann das Eierlegen beginnen.



In dieser Reihenfolge müssen die Knöpfe gedrückt werden. Schalter 7 lassen Sie erst los, nachdem das drehende Holzteil ein »X« bildet.



Hartnäckiger als jeder Tresor ist der Königsthron: Mit dieser Kombination läßt er sich dann schließlich doch noch bewegen.

Befehl des Majors folgend in die Küche bringen zu wollen. Dort fliegen dann Eno und die Adelsdame durch den Kamin in den Höhlengang. Durch die Wassergrube gelangen Sie schließlich hinter das Hauptquartier der Soldaten. Nehmen Sie den rechten Weg und schleichen weiter zu Ihrem bereitstehenden Schiff.

Hektor erwartet Sie schon mit einer schlechten Nachricht: Der Gegner hat das Reisevehikel entdeckt und besetzt. Eno muß sich etwas einfallen lassen, um die Schurken abzulenken. Drehen Sie sich zu ihnen, damit diese das Schiff verlassen, um Ihnen zu folgen. Hektor anschließend laufen Sie nach rechts zum kleinen Bach (nicht der mit der Brücke), überqueren diesen und rennen weiter nach rechts zu einer Sackgasse aus Felsen. Alle Hoffnung scheint verloren, doch da bekommt Eno unvermittelt Hilfe. Ein paar Minuten später sind die Häscher fort, und unser Held wird aufgefordert, die Felswand zu betreten.

Die Rätsel der Waldhexe

Eno trifft im Wald auf eine alte Frau in Hexengestalt, die ihm als Gegenleistung für seine Rettung die Lösung eines Rätsels abverlangt: Die Räder an der großen Maschine müssen in der richtigen Anordnung montiert werden. Abschließend lassen Sie den Apparat per Zug an der rechten Kordel Eier legen (siehe Bild links unten). Im nächsten Puzzle sehen Sie einen Irrgarten von oben. Setzen Sie die vier Eier hinein, und navigieren Sie die Schlangen mit Hilfe der Maus zu den ungeschlüpften Küken.

Ist das Rätsel bestanden, drückt die Alte Eno einen Beutel in die Hand, den er im Wald mit blutgetränkter Erde füllen soll. Neben der Holzbrücke geht es nach oben. Dort liegen an einem Baum Pfeil und Bogen (mitnehmen). An der Stelle des Flußübergangs, wo etwas Erde abgenutzt ist, waschen Sie Ihre Jagdausrüstung. Danach stellen Sie sich ein Stück hinter die Brücke und laufen weiter, bis Sie ein verdächtiges Rascheln hören. Nun heißt es aufgepaßt, bis ein weißer Eber hinter den Büschen hervorbricht. Mit dem Bogen erlegen Sie das Tier. Bevor sich das magische Geschöpf auflöst, entreißen Sie ihm schnell den Ring aus dem Maul. Die rote

Erde füllen Sie in den Beutel. Somit ist der Auftrag der alten Frau erfüllt. Die Dame ist sehr zufrieden mit Ihren

Diensten und steht Ihnen als Gegenleistung gerne Rede und Antwort. Sprechen Sie solange mit ihr, bis Eno von Müdigkeit übermannt einschläft.

Nach der folgenden Zwischensequenz quatschen Sie die Priesterin und die alten Zauberin an. Sind alle Fragen beantwortet, laufen Sie zum Flieger, der Sie sicher zurück nach Atlantis bringt.

Zurück auf Atlantis

Der Fischer Aktyon begrüßt Eno freundlich, hat von Hektor und der Königin aber keine Spur gesehen. In seiner Hütte ruhen Sie sich aus, um für den nächsten Tag gewappnet zu sein.

Da Eno als Soldat verkleidet ist, braucht er sich wegen seiner »Kollegen« keine Sorgen zu machen. Trotzdem werden Sie aber nicht in den Palast gelassen. Hier kommen Ihnen die Erfahrungen der Vergangenheit zugute: Im Garten vor dem Palast erklimmen Sie wieder einmal mit der Leiter das Gebäude.

Im Geheimgang kratzen Sie mit dem Stahlhaken das Mäusesymbol aus der Wand und stecken es wie gewohnt in das Katzenbild. Der Rattenfänger empfängt Sie höf-

lich und lädt Sie zu einem seiner Spiele ein. Das Ziel ist es, eine kleine Ratte sicher zur unteren Bildschirmmitte zu führen.

Haben Sie das geschafft, öffnet sich eine Falltür unter Ihren Füßen. Folgen Sie dem Gang, bis Sie Malschand und einem Wachposten gegenüberstehen. Zu Ihrer Linken sehen Sie eine Tonvase, die Sie dem Soldaten schwungvoll entgegenwerfen. Dem tölpelhaften Malschand entwischt Sie einfach unter seinen Beinen hindurch. Dann drehen Sie sich schnell nach rechts und fliehen in den Königssaal.

Es wird nicht lange dauern, bis Ihre Verfolger die Tür öffnen. Greifen Sie sich deshalb geschwind den Speer zu Ihrer linken und verriegeln damit das Tor von innen. Um unter den Thron schauen zu können, stellen Sie auf dessen Rückseite erst den richtigen Code ein (siehe Bild oben). Steigen Sie anschließend durch die Öffnung nach unten.

Die Welt unter dem Thron

Im steinernen Gang sehen Sie vor sich zwei Wege nach rechts und eine Abzweigung nach links. Letztere führt in eine Halle mit einem Puzzle in der Mitte. Setzen Sie

die einzelnen Stücke so in die erste Form (dort befindet sich bereits ein Teil), bis es ganz ausgefüllt ist. Daraufhin erscheint auf einer der leeren Stellplätze im Raum eine Statue. Unterhalb ihres Schweifes greifen Sie sich ein neues Puzzleteil, mit dem die nächste Form gefüllt wird. Aus der folgenden Statue entnehmen Sie ein Stück des rechten Armes, aus der darauf ein Teil vom Hals. Steht die letzte Figur (eine Echse) auf ihrem Platz, klicken Sie zweimal auf deren Maul, um über eine Deckenöffnung nach oben zu kommen. Am Ende des Weges wartet ein kleiner Dreizack darauf, in Ihr Inventar gesteckt zu werden. Weiter oben erreichen Sie schließlich den Baum, von dem die Zauberin auf Karbonek gesprochen hatte. (mk)



Hier sehen Sie die vier Puzzles in der Statuenhalle. Durch Druck auf den rechten Mausknopf drehen sich die einzelnen Teile.

Zur Meisterschaft in Antares

STRATEGIETIPS ZU MASTER OF ORION 2

Nur auf den ersten Blick scheint »Battle at Antares« ein völlig neues Konzept zu erfordern. In Wahrheit behalten die von »Master of Orion« bekannten Taktiken ihre Gültigkeit, lediglich die Akzente haben sich ein wenig verschoben. Unser Strategie-Guide hilft Ihnen schnell auf die richtigen Sprünge.

Die vielleicht einschneidendste Neuerung an »Master of Orion 2« ist das Multiplayer-Spiel, bietet es doch auch dann noch neue Herausforderungen, wenn man die Computer-KI erst einmal ausgereizt hat. Doch dazu gehen Ende mehr. Für den Solospieler sind andere Veränderungen auffälliger. Das Interface hat sich gewandelt, um die größere Tiefe in Sachen Ressourcenplanung, Planetenverwaltung, Schiffsdesign und Raumkämpfe widerspiegeln zu können. All dies ist, teilweise erheblich, komplexer geworden. So ist ein Teil Ihrer Kolonisten jetzt etwa explizit damit beschäftigt, Lebensmittel anzubauen – und Sie müssen durch den Bau von genügend Frachterflotten dafür sorgen, daß die Nahrung auch an ihrem Ziel ankommt.

Ein guter Start

Für die ersten zwei oder drei Spiele sollten Sie »Tactical Combat« ausschalten – das entbindet Sie von der Pflicht, sich selbst ans Reißbrett zu setzen und für jeden Raumer ein eigenes Design zu entwerfen. Außerdem werden die sechs produzierbaren Schiffstypen auch jeweils dem neuesten technischen Stand angeglichen und bereits vorhandene Flotten entsprechend nachgerüstet und modernisiert. Dafür können Sie in dieser Einstellung auch in die Kämpfe nicht selbst eingreifen – vielmehr müssen Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Raumtruppen auf genügende Überlegenheit achten und bekommen dann lediglich einen Kampfbericht nach gewonnener oder verlорener Schlacht.

»Antares attack« sollten Sie gestrost von Anfang an einschalten, die überlegene Rasse der Antareer neigt nämlich dazu, vor allem den oder die stärksten Spieler anzugreifen – und sorgt so oft für einen gewissen

Ausgleich. Meist bleibt nach solch einer Attacke ein öder, von allem kolonialen Leben entblößter Pla-

net zurück – zugleich also eine gute Gelegenheit, im Besiedelungswettlauf nachzuziehen, wenn sich die Tragödie in Ihrer Nähe abspielt.

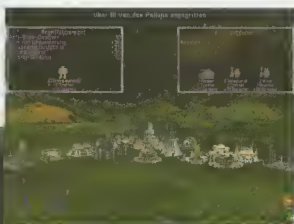
Rassenvorteile

Als gute »Einstiegsrasse« bewähren sich auch weiterhin die Psilons, da ihre Forscherfähigkeiten ihnen den überlebenswichtigen technologischen Vorsprung sichern – sofern sie ihr Imperium zunächst einmal genügend etablieren können, um ihn auch auszuspielen. Heuern Sie als Psilone unbedingt frühzeitig eine ausreichende Zahl von Agenten für Ihre Spionageabwehr an. Beginnen Sie damit noch bevor Sie Kontakt mit anderen Rassen bekommen, und stocken Sie das Kontingent nach und nach auf mindestens 20 Abwehrspione auf – sonst forschen sie für die Anderen. Wenn Sie eine härtere Gangart bevorzugen, sind auch die Elerians für die ersten Probespiele gut geeignet. Sie verfü-

gen über eine gute Mischung von Kampf-Boni und haben vor allem eine unschätzbare Fähigkeit: Sie sind allwissend. Allwissenheit bezieht sich hier nicht etwa auf wissenschaftliche Erkenntnisse, sondern bedeutet, daß die Elerianer-Astrologen vom ersten Spielzug an alle Planeten-



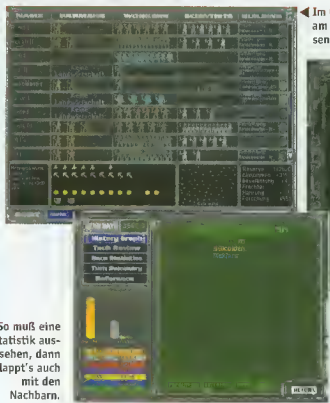
Tactical Combat lassen Sie in den ersten Missionen links liegen, sprich, sie deaktivieren. Der Computer übernimmt dann Schiffsdesign und die Abwicklung von Raumschlachten für Sie.



▲ Auch bei den Bodentruppen zeigt sich MDD2 variantenreicher als der Vorgänger. Dafür fällt Ihnen nicht mehr ganz so überragende Bedeutung



In der Systemansicht haben Sie die Besitzverhältnisse genau im Blick. Ihre Planeten verwalten Sie aber besser über den Colonies-Schalter am unteren Bildrand.



So muß eine Statistik ausssehen, dann klappt's auch mit den Nachbarn.

- Kreativ
- Allwissen
- Artefakt-Welt
- Reicher Heimatplanet
- Großer Heimatplanet
- Diktatur

Diese Vorteile erkauften wir mit negativen Picks bei:

- minus 10 Spionage
- minus 10 Bodenkampf

In der Version 1.2 sollte diese Konstellation genau 0 Picks ergeben – haben Sie per Patch auf Version 1.3 umgestellt, sind die Pick-Werte der einzelnen Attribute leicht verändert. Verzichteten Sie in diesem Fall auf »Großer Heimatplanet«.

»Kreativ« befreit Sie von der Qual der Wahl Ihrer Forschungsprojekte und der Notwendigkeit, Erfindungen bei anderen Rassen eintauschen zu müssen. Statt dessen stehen kreativen Rassen nach dem Abschluß eines Forschungsprojekts immer alle (meist drei) damit verbundenen Erfindungen zur Verfügung.

»Allwissend« offenbart die ganze Galaxis auf Ihrer Karte, ohne daß Sie Stern für Stern erforschen müssen. Sie müssen also in einem Prä-Warp-Spiel zum Beispiel keine Späher bauen. Sobald Sie mit M002 vertraut genug sind, um auf diesen teuren Vorteil verzichten zu können, sollten Sie die Picks jedoch lieber in eine Niedrig-G-Heimatwelt, Produktions- und Forschungs-Boni oder auch in Charisma investieren. Charismatische Rassen bekommen Pluspunkte in allen Diplomatie-Angelegenheiten, außerdem ziehen sie mehr und bessere Kolonie- und Schiffsführer an.

Anführer (Leaders) sollten Sie zu Spielbeginn aufnehmen, wann immer solche Koryphäen sich anbieten und Sie es sich leisten können – auch wenn Sie gerade (noch) keinen Bedarf an Offizieren (oder an diesem Kandidaten) haben. Denn jeder Leader in Ihren Diensten erhöht die Chance, daß weitere und bessere Führungskräfte bei

Im Colonies-Menü lassen sich am besten Arbeitskräfte zuweisen und Bauaufträge erteilen.



Per Pick-Klick schneiden Sie sich in M002 Ihre Wunschrasse selbst. Dadurch läßt sie sich maßgerecht an Ihre eigene Strategie anpassen.

Ihren anklipfen. Später können Sie die »Nieten« wieder rauswerfen, um in Ihrem Offizierskorps Platz für wertvollere Mitglieder zu schaffen.

»Artefakt-Welt« sorgt nicht etwa dafür, daß Ihnen schon zu Beginn bestimmte Gerätschaften zur Verfügung stehen (eine Chance, die sich später beim Kolonisieren von Artefakt-Welten ergibt), sondern gewährt Ihrer Rasse zusätzliche Forschungspunkte von Anfang an. Daß Ihr Startplanet außerdem groß und reich ist, sorgt für einen Produktionsbonus und zusätzliche Siedler.

Die Mali, die wir auf uns nehmen, um Zusatzpicks zu verdienen, sollten Sie nicht sonderlich beunruhigen. Sie lassen sich im Spielverlauf durch entsprechende Maßnahmen relativ leicht ausgleichen. Zur Verbesserung Ihrer Spionagefähigkeit erhöhen Sie beispielsweise die Zahl Ihrer Agenten und werben einen möglichst geschickten Spion und Mörder an. Den Bodenkampf-Malus bekommen Sie in den Griff, indem Sie auf Ihren Schiffen Truppenkapseln sowie Sicherheitsstationen installieren und die Zahl der ausgesandten Landungstruppen etwas erhöhen.

Spaceward Ho!

Sobald Sie sich in der Galaxiskarte befinden, starten Sie Ihre Forschungsaktivitäten mit »Biosphären/Hydroponische Farmen«. Vorläufig können Sie ohnehin noch keine Schiffe bauen, also sollten Sie zuerst die Bedingungen am Heimatort etwas optimieren.

Hier noch ein Forschungstipp: Manche Erfindungen erfordern für ihren Einsatz den ressourcenhungrigen Bau bestimmter Maschinen oder Einrichtungen, andere werden automatisch wirksam, sobald sie einmal erforscht sind. Wann immer Sie vor der Wahl stehen, entscheiden Sie sich für die Entwicklung solcher »Selbstläufer«. In der Technologie-Übersicht (Info-Menü) finden Sie diese Errungenschaften vor allem im Bereich »Achievements«.

Befindet sich in Ihrem Heimatsystem ein kolonisierbarer Planet, dann beginnen Sie Ihre Produktionsliste mit

einer Koloniebasis. Sehen Sie sich außerdem ruhig schon mal nach brauchbaren Planeten in der Nachbarschaft um. Diese sollten groß, reich, mit normaler Gravitation und entweder Wüste, Sumpf, terranisch oder ozeanisch sein. Bei der Suche erweist sich das »Planets«-Menü als sehr hilfreich, weil Sie hier Filter wie etwa Reichweite oder Feindfreiheit zuschalten können. Sobald Sie hydroponische

Farmen entwickelt haben, fügen Sie dieses Projekt der Produktionsliste zu und ziehen es ganz nach oben, ohne dabei die Koloniebasis zu löschen! Die Farm sollte nun bald einsatzbereit sein und Ihnen durch die erhöhte Nahrungsproduktion die Chance bieten, einen Landarbeiter zum Forscher umzuschulen. Das geht übrigens am einfachsten im »Colonies«-Menü, wo Sie alle Ihre Planeten im Blick haben und Ihre Siedler per Maus beliebig verschieben können, auch zwischen verschiedenen Welten. Auf Ihrer Forschungsliste sollten als nächstes Extratanks, Frachter und Kolonieschiffe stehen. Sobald die entsprechenden Ergebnisse vorliegen, bauen Sie eine Frachterflotte, erst dann wird ein Kolonieschiff losgeschickt, damit die Nahrungsversorgung der neuen Welt gesichert ist, ohne daß dort wertvolle Zeit mit Farmarbeit verloren geht. Vielmehr setzen Sie den Jungkolonisten als Montagerbeiter ein und lassen ihn als erstes wieder eine Hydrofarm produzieren. Auf diese Art treiben Sie die Besiedelung voran, bis Sie auf die ersten »Nachbarn« stoßen.

Wenn es zu dieser ersten Begegnung der dritten Art kommt, sollten Sie vorbereitet sein, indem Sie beizeiten für eine funktionierende Spionageabwehr und eine schlagkräftige Flotte sorgen. Denn neu bei M002 ist auch, daß Sie (bei aktiviertem »Tactical Combat« im Start-Screen) Ihre Schiffe selbst technologisch up-to-date halten müssen. Das erfordert in regelmäßigen Abständen (am besten immer dann, wenn neue Waffen oder Schutzschirmaggregate entwickelt wurden) ein Redesign, dazu noch den Umbau der alten Flotten im »Trockendock«. Veraltete Schiffstypen werden nicht mehr automatisch verschrottet, wenn sie durch ein neues Design überholt werden – so können neben den sechs »produktionsbereiten« Typen sehr viel mehr unterschiedliche Raumer durchs Allschwirren. Die älteren Typen rüsten Sie dann um oder verwenden Sie als Kanonenfutter.

Kampftipp: Wenn es um die Frage »Angriff oder Rückzug« geht, untersuchen die meisten Rassen gegnerische Flotten in erster Linie auf ihre Quantität, weniger

auf Qualität. Wenn Sie zu Anfang viele kleine Schiffe statt weniger großer bauen, können Sie also blühen. Andererseits können Sie eine zahlenmäßig über-, sonst aber unterlegene Flotte eventuell zu einem Angriff verleiten, indem Sie nur einige wenige Todessterne präsentieren.

Auch in den Raumschlachten ist die Einflussnahme für den Spieler erheblich umfangreicher und komplexer geworden. Beispielsweise haben die meisten Waffen jetzt bestimmte Feuerbereiche, können beispielsweise nur direkt nach vorn feuern, legen einen Strahlenfächer oder bestreichen gar 360 Grad. Dementsprechend belegen die unterschiedlichen Varianten jedoch auch verschieden viel Platz und verursachen unterschiedliche Kosten. Durch Jäger, Bomber und Entershuttles an Bord der Großraumer ergeben sich weitere Strategievarianten, so können wertvolle Feindschiffe erobert und in der eigenen Flotte eingegliedert werden.

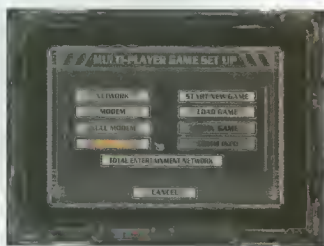
Geteiltes Leid

Eine der wesentlichsten Änderungen gegenüber dem Vorgänger ist wohl, daß Master of Orion 2 nun auch einen Mehrspielermodus bietet. Der wichtigste Tip zum



Im Hotseat-Modus ist die Zugabfolge beliebig. Sobald alle Spieler gezogen haben, werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet und beispielsweise Raumschlachten abgewickelt.

Modem- und Netzwerkspiel: Lassen Sie die Finger davon. Selbst im IPX-Netzwerk geht die Datenübertragung dermaßen langsam vonstatten, daß schon die ersten Züge – in denen bekanntlich kaum mehr passiert als abwechselndes Klicken auf die »Turn«-Taste – zur Qual werden. Im Modemspiel kommt neben dem Ärger über die Telefonrechnung noch das absolut mißlungene Chat-Interface hinzu: Sie können dem Mitspieler zwar eine Nachricht übermitteln, aber erst, wenn Sie den eigenen Zug abgeschlossen haben. Er kann den Text wiederum auch erst lesen, hat er seinen Zug beendet. Jetzt kommt es: Das Zugende des letzten Spielers schließt zugleich das Chat-Fenster auf allen Rechnern und führt in die Galaxiskarte zurück. Im Zweispielermodus hat man also überhaupt keine Chance, eine der vorhergehenden Nach-



Mehrspieler-Raumschlachten liefert man sich am besten im Hotseat-Modus, alle anderen Verbindungsmöglichkeiten leiden unter einem unfaßbaren Verzögerungseffekt.

richten mitzubekommen. Wenn Sie im Freundeskreis zur gemeinsamen Eroberung von Antares antreten beziehungsweise sich gepflegte Raumschlachten liefern wollen, treffen Sie sich also am besten bei einem der Mitspieler und legen eine Hotseat-Session ein. Das hat auch den Vorteil, daß so bis zu acht Spieler mit einer CD auskommen. Natürlich muß man dann der Versuchung widerstehen, dem jeweils Spielenden über die Schulter zu »hübschen«, aber das ist ein vergleichsweise kleiner Nachteil und fällt hoffentlich umso leichter, je mehr Orion-Meister sich zusammenfinden.

(Charles Glimm/rm)

Mehr SPIELSPASS mit den Level-CDs

Neu!



The Book of Diablo™
ISBN 3-7723-2551-3

Preis 19,95

Neu!



The Shadowsecrets of Warcraft II™
ISBN 3-7723-2571-8

Preis 19,95

Neu!



The Command & Conquer II™ Military Database
ISBN 3-7723-2561-0

Preis 19,95

Buy or Die!

DMV/Franzis-Verlag GmbH
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen
Tel.: 089/99115-444
Fax: 089/99115-103
CompuServe 106004, 2214
<http://www.franzis.de>



KOMPLETTLÖSUNG: NEMESIS

ausgleichende
Gerechtigkeit

Durch Städte und Wälder kämpft sich der Held bei »Nemesis« und wagt sich in tiefe, versteckte Welten hinab. Damit weder böse Drachen noch Schlangemenschen oder ähnliches Sie in den Gräften und Türmen in Verlegenheit bringen können, hier ein Leitfaden zur deutschen Version.

Gallcan

Unmittelbar nach seiner Ankunft in der Stadt wird der Held angegriffen. Wie gut, daß Rian, ein Magier, in der Nähe ist, um aus der Patsche zu helfen. Rian rät, daß man schnellstens die alte Magie erlernen müßte. In seinem Haus haben Sie gerade die Grundausbildung hinter sich (Luft, Feuer, Wasser, Erde) gebracht. Rian nennt dies »Die Riten«. Außerdem lernen Sie bei ihm den ersten Zauberspruch, der zwei Bedeutungen hat: Heilung und Nebel. Wenn Sie den Spruch auf sich richten, heilt er Sie. In Richtung Gegner geschickt, bildet er einen schützenden Nebel um Sie. Um den Spruch auszusprechen, müssen Sie dabei Ihr Amulett in der Hand halten. Bevor Sie das Haus verlassen, schauen Sie sich gründlich um und nehmen alle brauchbaren Gegenstände mit. Nun schickt er Sie aus, um die im Wald lebenden Hargani zu finden. Zuvor, bei einem kurzen Rundgang durch Gallcan, treffen Sie die Schmiedin Tala, die Ihnen das schöne Schwert verspricht, wenn Sie ihr etwas Kostbares bringen. In der Kirche lernen Sie Benerus kennen, der Flüche von jemandem nehmen kann. In der Nähe des Brunnens liegen noch eine defekte Kurbel und ein Ölkännchen. Die Kurbel lassen Sie von Tala reparieren, setzen sie am Brunnen ein und ölen das Ganze. Nun kommt ein goldener Schlüssel zum Vorschein, den Sie später im Desaster-Sumpf benötigen werden.

Der Taarlan-Wald

Durch die Bäume hindurch sehen Sie die Hütte, können aber nicht hineingelangen, weil mitten auf dem Weg ein Baum steht. Wenn Sie ihn einfach mit der Axt abhauen, würde das den Hargani bestimmt nicht gefallen. Vielleicht könnten die Käfer nützlich sein, die überall auf dem Boden herumkrabbeln. In Rians Haus liegt ein Glasbehälter. Dort verstauen Sie zunächst die Käfer (einen weiblichen und einen männlichen). Bevor Sie sich näher mit dem Baum beschäftigen, schauen Sie sich erst einmal weiter im Wald um. Eine Stelle kurz nach dem Abzweig mulet eigenartig an. Es ist Treibsand. Diese Fälle läßt sich rechts durch den Wald umgehen. Sie gelangen zu einer Brücke, die nicht sonderlich stabil erscheint. Womöglich bricht sie jeden Moment ein. Sie ist daher vorsichtig und ohne Zögern zu überqueren. Auf der anderen Seite angekommen, sehen Sie hinter der Biegung einen Brunnen, dessen Wasser sehr erfrischend aussieht. Dort ist ein Schlüssel verborgen. Nun geht es zurück zur Hargani-Hütte. Die Käfer haben ruck zuck den Baum weggefressen. Erneut greifen die Schatten an, an deren Existenz Sie nun glauben müssen. Also schnell zu Boden werfen, um dem Angriff zu entgehen. Danach erzählt der Hargani (vielleicht der letzte seiner Rasse), daß die Barriere um den Talisman versagte und die netherlanische Energie von seiner Welt Besitz ergriffen habe und auch Sie umgebe. Er informiert Sie darüber, daß Sie durch diesen Eingang nicht mehr herauskommen kön-

nen, wenn Sie in seine Welt hinabsteigen. Es gebe aber einen weiteren geheimen Ausgang, den Sie finden müßten. Zum Abschied lehrt er Sie den zweiten Spruch: Gift und Erfrischung. Außerdem gibt Krih, so heißt der Hargani, Ihnen einen Schlüssel. Bevor Sie mit dem Schlüssel, den Sie im Brunnen gefunden haben, die Tür aufschließen, speichern Sie besser den Spielstand.

Krihs Hargani-Welt I

Kaum unten angekommen, werden Sie erneut angegriffen. Im ersten Raum rechts betreten Sie die sanitäre Einrichtung und finden weitere Schlüssel. Im nächsten Raum liegen ein Paar Handschuhe, Stiefel und ein Ledervams. Diese verhelfen wenigstens zu etwas mehr Schutz. Aus dem zweiten Schrank nehmen Sie den Smaragd-Stab mit, der eine heilende Wirkung hat. In der einen Wanne ist ein Schmuckstück verborgen. Das Schlafzimmer enthält eine Armbrust und den dazugehörigen Köcher. Den nächsten Spruch finden Sie in der Bibliothek: Feuersturm und Anti-Müdigkeit. Außerdem sind dort einige Bücher zu lesen beziehungsweise ein Rätsel zu lösen (Kästchen mit drei Symbolen – siehe auch Lösungsbild unten). In dem Kasten befindet sich die Kugel der Intelligenz.

Ist die Brücke im Wald eingestürzt, müssen Sie nun den Weg durch die Bibliothek, den Raum der Spieße und den Raum der Fallen nehmen. Ansonsten ist der Weg frei zu einem Raum, in dem ein Baum steht, von dem sich ein grüner lebendiger Schlüssel ertönen läßt.



So müssen die Symbole im Kästchen angeordnet werden.

Sobald Sie diesen geprügelt haben, sollten Sie in Richtung Süden eilen, um dort die Tür aufzuschließen. Ist der Schlüssel nämlich verrottet, weil Sie zu viel Zeit mit anderen Dingen verdröckelt haben, paßt er nicht mehr. Ist die Waldrücke bereits eingestürzt, geht es ab durch die Bibliothek. Dort ziehen Sie an einem Buch in der Regalwand, das einen geheimen Gang freilegt. Im Raum der Spieße gehen Sie so, daß Sie von einem Schacht in den nächsten vordringen. Dabei sind jedes Mal die Hebel zu betätigen, damit die Spieße nicht weiter zur Mitte hervorwölben.

Nun gelangen Sie weiter zum Raum der Fallen. Hier gilt es, darauf zu achten, daß Sie jeweils das Podest benutzen, welches Sie eine Etage höher befördert. Alle anderen würden Sie zerquetschen (es sind drei Schächte). Oben angekommen, suchen Sie die Wand im Nordwesten auf und stellen fest, daß sich dort eine Geheimtür befindet. Sie führt zu jenem Raum, in welchem der »Schlüsselbaum« steht. Nun kehren Sie zurück und benutzen den südwestlichen Ausgang, an den sich die Bibliothek anschließt. Die Heißflaschen und Manatränke plazieren Sie am Gürtel (je fünf Stück passen an einen Platz). Nun geht es in Windeseile nach Süden, um die dortige Tür aufzusperren. Sollte der lebende Baumschlüssel verwest sein, so müssen Sie leider den Weg noch einmal nehmen.

Kriths Hargani-Welt II

Hier ist es ganz schön kalt. Ein Feuerzauber oder eine Feuerkugel (zu werfen) ist an diesem Ort ganz nützlich. Im Baumzimmer schauen Sie sich die Symbole genau an und merken sich, wie diese angeordnet sind. In die andere Richtung erreichen Sie viele Gemälde und einen Spiegel. Dabei stören dauernd lästige Kreaturen wie ekliges Spinnen oder Schlangennesschen. Letztere verlieren Langschwerter. Auf den Gemälden sind Drachen und Augen zu erkennen. Beim Spiegel muß geantwortet werden: Himmel. Daraufhin erhalten Sie die Kugel und mit ihr Kreativität. Außerdem nehmen Sie die Spiegelscherbe mit, sie ist besonders wichtig. In dem Raum mit dem Widderkopfsaltar sind seitlich zwei Geheimfächer untergebracht. Der nächste Raum beherbergt im Regal eine Druckplatte. Hier finden Sie zudem



Am Spiegel lautet die richtige Antwort Himmel.

ein Buch. Sie stellen dieses wieder zurück, und auf einmal verschwindet das Regal. Hier ist es angebracht, die Symbole in der Reihenfolge anzuordnen, wie das im Baumzimmer zu sehen war. Damit öffnen Sie den Gang zur nächsten Ebene. Im Zimmer mit dem eigentümlichen Inventar (aFeuer, das nicht brennt, dem Kessel, der nicht kocht, und der Wasserpumpe, die kein Wasser pumpt) befindet sich ein Versteck im Mauerwerk. Dahinter liegen ein Skelett und ein Kopfschutz (im Turmhaaren stehend – helles Mauerwerk).

Kriths Hargani-Welt III

Nun steigen Sie die Leiter hinauf und bekommen glatt nasse Füße. In den Ecken stehen einige Fässer herum. Doch bevor Sie hineingreifen, sollten Sie diese erst untersuchen. Ist das Wasser trübe, können Sie sicher sein, daß sofort ein Bluteigel an Ihnen haftet, wenn Sie Ihre Hand wieder herausziehen. Ein Gegenmittel ist ein Salzfäß, das in der Nähe eines Schalters steht. Es fehlt ein Hebel, der in einem der Fässer versteckt ist. Diesen bringen Sie an und legen ihn

Software & Video für Schwule

Wir führen ein umfangreiches Angebot an CD-ROM und VHS-Videos. Fordern Sie doch einfach unseren Prospekt an:

- o kostenlos
- o unverbindlich
- o diskret

www.mediacube.de/queer

Axel Kremer Software,
Hymnasse 13d, 41460 Neuss
Tel: 02131 - 91 13 17
Fax: 02131 - 91 13 18

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strofverschriften verstoßen.

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC - Computer & Spiele
Breitenfelderstr. 46 - 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41 Fax: 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos!
Jetzt noch günstiger durch Versandabrechnung

Die Chance für alle Wir verkaufen für Sie

Ihre ausgesuchten PC Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele.
Testen Sie uns.
Kostenlose Infoseite unter
0 63 21/1 25 94

Biete Spiele

N. Risse, Hauptstr. 36, D4895 Martinskirchen
Fax: 03 53 42/7 24 26; 3D Ultra Pinball 2 (DA)-69DM; Bleifuß2(DA)-59DM; Civilization2(KD)-60DM; C&C1(DV)-74DM; C&C2-84DM; Double(DA)-69DM; Siedler2(DV)-69DM; F 22 Lighting(DV)-79DM; F1GP2(DV)-82DM; FIFA Soc.97(KD)-72DM; MDK(KD)-74DM; NBA Live 97(KD)-74DM; Nascar Rac.2(DA)-74DM; Privateer 2-79DM; Schlechtlohn(DV)-69DM; Tomb Raider(DA)-68DM NUR Schriftl. Bestellungen per Fax/Brief; Versand auf Rechnung (+7,90DM) oder gegen Vorkasse (+5,90DM)

Verschiedenes

Prof. Prog-Team sucht gute Grafiker mit Kenntnissen in 3D-Studio, Animationen und Bitmap Grafiken.
0 62 21/77 92 23 - Kim Müller.

BeWo Computer Hard- und Softwareverand
Intel P166 MHz 399,- / P166 MHz MMX 549,-
Intel P200 MHz 549,- / P200 MHz MMX 999,-
Matrox Mystique PCI AMB 249,- o. Spiele
Diam. Monitor 3D PCI AMB 399,- o. Spiele
Fordern Sie unsere komplette Preisliste an:
Fax: 0 92 92/9 41 53
E-Mail: bewo.computer@t-online.de
Post: Postfach 3071, 95006 Hof

Bitte senden Sie den
Anzeigentext on
folgende Anschrift:
DMV Verlog
Kleinanzeige PCP
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen oder per
FAX: 0 89/9 91 15-3 77

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei
Schriftverkehr und
Zahlungen neben der

vollständigen
Anschrift stets Ihre
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit
unnötige Verzögerungen
bei der Bearbeitung
Ihres Abonnements.

Vielen Dank

**Ihre DMV.
Versandabteilung**



um. Damit befreien Sie die restlichen Hargani, die hier unten überlebt haben. Der zehnte liegt im Sterben. Er übergibt Ihnen eine Kugel (Konversation) und erzählt etwas von einem Schwert der Verwüstung. Von dem riesigen Haufen Knochen nehmen Sie einen mit. Man weiß ja nie, wozu er gut ist. Hier unten finden Sie einen schmuckvollen Griff, der sicher Tala gefällt. Im nördlichen Teil des Levels entdecken Sie das besagte Schwert. Hier nehmen Sie den Schädel auf und setzen die drei Kugeln ein. Linkes Auge: Intelligenz, rechtes Auge: Kreativität, Mund: Konversation. Die Reihenfolge ist dabei genau (wie im Bild oben) einzuhalten. Das Schwert nicht in die Hand nehmen, da es verflucht ist und sonst jedes Mal ein Kampf beginnen würde, wenn Sie es in der Hand halten. Nun geht es weiter zu den Rachenfallen. Hier findet der Knochen gleich zweimal Verwendung. Sie benutzen ihn, gehen durch die Falle, drehen sich um, nehmen ihn und setzen ihn erneut in den nächsten Rachen ein. Danach das Speichern nicht vergessen. Haben Sie noch zu wenig Erfahrung, wäre im Level weiter oben etwas Training angesagt. Ansonsten heißt es zustechen, was das Zeug hält. Beim Kraftfeld lenken Sie den Strahl mit der Spiegelscherbe um und können so den Talisman mitnehmen. Nun suchen Sie die Wände nach einem Ausgang ab und entdecken, daß eine davon eine Illusion ist. Dahinter befindet sich eine Leiter, die Sie hinaufklettern.



Dieser Knochen sorgt sicher für Maultasperre.

Abwasserkanäle Gallian und Kanalvorkammer

Oben angekommen, sind Sie in der Kanalisation angelangt. Hier durchsuchen Sie alle Räume. In einem finden Sie Heiltränke, anderorts birgt ein Schädel einen Zauberspruch. Die Schlangen, die von der Decke herabhängen, können Sie gut mit der Armbrust aus der Ferne bekämpfen oder laufen einfach unter ihnen hindurch. In einem der Räume ist eine Schalttafel angebracht, deren Code es zu knacken gilt (blau, gelb, blau, rot, rot). Die Lösung haben Sie beim Brunnen gese-



So unscheinbar das »Schwert der Verwüstung« (siehe Bild 3) auch aussehen mag, es hat's ganz schön in sich.



hen, dessen Dämpfe in diesen Farben erschienen. Außerdem ist in diesem Raum ein weiterer Talisman im Boden versteckt (an dieser Stelle leuchten die Fliesen grün). Sie nehmen ihn durch die Rückwand einfach heraus (Illusion), da dies von vorne nicht zu schaffen ist. Nun verlassen Sie die Kanäle und treten durch eine Röhre wieder ans Tageslicht. Oben angekommen, heben Sie das Horn auf, steigen in die Gondel und benutzen es. Im Desaster-Sumpf angekommen, bahnen Sie sich einen Weg durch die Venus-Fliegenfallen und kehren nach Gallian zurück. Hier übergeben Sie Tala den schmuckvollen Griff und dürfen das schöne Schwert mitnehmen. Benerus bekommt das verfluchte Schwert. Er nimmt es aber nur, wenn Sie ihm den dazugehörigen Zettel übergeben. Nun ist es an der Zeit, der Gruft einen Besuch abzustatten. Kurzzeitiges Erholen und Abspeichern nicht vergessen.

Die Gruft

Hier greift Sie ein Biest an, das es in sich hat. Nach etwas Erholung geht's weiter, und noch ein Wesen von dieser Sorte macht Ihnen ganz schön zu schaffen. Bevor Sie nun die Gruft betreten, sollten Sie unbedingt das Spiel sichern. Nachdem Sie eingetreten sind, gibt es vorerst kein Zurück. Aus dem rechten Faß nehmen Sie das Brechöfen mit. Als nächsten Gegner haben Sie es mit einem Skelett zu tun. In den Wänden befinden sich Gruften, aus denen Sie die Gegenstände ausräumen. Darunter findet sich ein silbernes Kreuz, welches das Mana schneller ansteigen läßt. Im südlichen Teil ist hinter einer verschlossenen Gruft ein Zauberspruch verborgen. Etwas weiter den Gang entlang kommt Ihnen ein Geist (Selain) entgegen, der Sie erst wieder herauslassen will, wenn Sie ihm seine Knochen gebracht haben. Das Buch, welches noch dort liegt, kassieren Sie auch ein. Nun geraten Sie zu einer Stelle, an der die

Wand brüchig aussieht. Hier helfen ein paar Hiebe mit der Waffe, und sie stürzt ein. Nun tritt Ihnen eine Mumie (es ist Tas, der Totengräber) entgegen, die es zu bekämpfen gilt. Hinterher sammeln Sie die Gegenstände auf (einen Talisman – Talisman des Raubvogels und eine Halskette). Da Sie die Karte jetzt vervollständigt haben, zeichnen Sie diese auf. An der nächsten Kreuzung sind Sie auf Ihren Orientierungssinn angewiesen, da nun keine Karte mehr greifbar ist und Sie teleportiert werden, sobald ein Geist vor Ihnen erscheint. Sie müssen in den Raum hineinkommen, um von dort die Knochen des Geistes, ein Paar Kettenhandschuhe sowie Kettenhose und -haube an sich zu nehmen. Sobald Sie den Raum gefunden haben, steht Ihnen auch die Karte wieder zur Verfügung. Zur Orientierungshilfe haben Sie sich die Stoffetzen auf den Gang gelegt, damit Sie die ungefähre Richtung wissen, in die Sie weiterlaufen müssen. Nun gehen Sie zur Gruft und übergeben die Knochen dem Geist, der daraufhin die Tür wieder öffnet. Um einige Erfahrungen reicher verlassen Sie die Gruft.

Jarans Turm

Zunächst geht es zurück nach Gallian. Nachdem Sie das verfluchte Schwert bei Benerus in der Kirche abgeholt haben, begeben Sie sich wieder durch die Desaster-Sümpe zum Schloß von Jaran. Im Schloß untersuchen Sie genauestens alle Räume. In der Bibliothek fehlt Ihnen zur Zeit noch der passende Schlüssel. Im Raum mit den Pilzen und Pflanzen nehmen Sie den Schmetterling mit. Diesen versuchen Sie in den Glaskästen zu setzen, der im Gang hängt. Dort erscheint ein Bienenschlüssel. Mit ihm öffnen Sie die Tür mit dem Wespensymbol und gelangen in die oberen Räume Jarans. Hier gibt es nicht viel zu entdecken. An der Sternwarte erwartet Sie Jaran, der seine Hilfe anbietet. Vorsicht: Alles das, was man über ihn gelesen hat, spricht nicht für ihn. Mit dem Schlüssel, den er verbirgt, schließen Sie den Sekretär auf. Dieser enthält den nächsten Zauberspruch und eine merkwürdige Ruinentafel, die Sie aber jetzt noch außer acht lassen.



Jaran ist nicht zu trauen.



Den Code für die Farbtäfel sehen Sie aus den Brunnendämpfen.



Der Minotaurus ist ein äußerst feuriger Bursche.

Turm im Disaster-Sumpf

Bevor Sie in den Brunnen steigen können, benötigen Sie erst noch einen Gegenstand aus dem Wald. Also gehen Sie durch die Stadt zurück dorthin, stellen sich auf die Brücke und warten, bis diese einbricht. Hier entdecken Sie einen defekten Schlüssel, den Sie zu Tala bringen. Sie repariert ihn und gibt ihn nach einiger Zeit mit einer Notiz wieder zurück. Mit dem Schlüssel machen Sie sich wieder Richtung Turm auf den Weg. Unterwegs nehmen Sie noch zwei Säuretentakel mit, die Sie miteinander verknüpfen (die Schadenswirkung hört nach einiger Zeit auf). Sie müssen die Tentakel erst zu Jarans Turm bringen und sie auf dem Boden mit Hilfe des Medikamentenschränkens und eines wohlriechenden Wasserbeckens von der Säure reinigen. Dann können Sie sie anfassen, ohne Schaden zu nehmen. Den Brunnen schließen Sie mit dem goldenen Schlüssel auf und klettern die Leiter hinauf. An der Tür setzen Sie die zerbrochene Tafel aus Jarans Schloß ein und drücken wie folgt: links, rechts, unten und oben. In dem Raum stoßen Sie an ein geschwungenes Schwert. Danach gehen Sie weiter zur nächsten Tür, öffnen sie und rennen zur Tür, die nach unten führt. Laufen Sie so durch die Türen, daß Sie bei Punkt vier herauskommen; dort finden Sie eine Übersichtskarte in einer Geheimwand. Wenn Sie die Treppe nach unten steigen, treffen Sie auf einen Minotaurus mit einer Peitsche, der Ihnen einen heißen Kampf liefert. Sie schnappen sich die Knote, befestigen die Tentakel am Geländer und lassen sich hinunter.

Feuertunnel

Da es hier unten sehr heiß ist, schnell weg und den Ausgang suchen. Im Pilztunnel ist es angenehmer, nur diese zaubernden Wesen nerven. Hier finden Sie den Tigerstein und den Malachit. Am Ende des Ganges angekommen, hindert Sie eine verschlossene Tür am Weiterkommen. Also müssen Sie erst den dazu passenden Gegenstand suchen.

Verlassenes Schloß I-IV

Dazu begeben Sie sich erst einmal zum einsamen Schloß. Mit dem Keil, der dort herumliegt, klemmen Sie das Gitter fest und gehen hindurch. Anschließend gehen Sie die Treppe hinauf, wo ein kleiner Drache den Weg versperrt. Er sollte jedoch kein Problem darstellen. Als nächstes steigen Sie die Leiter hoch und nehmen die Schere mit. Diese benutzen Sie bei der Kerze und lesen anschließend das Buch, welches das Runenalphabet enthält. An der nächsten Treppe oben erwartet Sie eine Frau, die zunächst angreift. Anschließend bittet sie darum, sie unten aufzusuchen. Bevor Sie nach unten gehen, packen Sie den Umhang und einen Zauberstab ein. Unten angekommen, erzählt Zalena, daß sie ihren Bruder getötet habe und überreicht den Talisman der Explosion sowie eine Drachenschuppe. Wenn Sie aus Neugier im Netz gefangen wurden, so



So müssen Sie die Flaschen am Brunnen abfüllen.



INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Information	44/45
AOL Bertelsmann ONLINE	2
Bachler Computer	103
Bischoff & Partner	107
8mm	149
8omico	8/9, 17
Call	53
CDV Software	83
CPS Verlag GmbH i.Gr	115
Cross Computersysteme	69
Cyberjack	75
Data Becker GmbH	30/31
Datadisk Entertainment	107
DENTSU EUROPE DEUTSCHLAND	47
DMV/Franzis-Verlag	36/37, 135, 143, 147 Beihefter
EIDOS	65
Electronic Arts	35, 39
Funsoft	27
Game It!	105
Groß Electronic	97
GT Interactive	12/13, 153
Highway to Hell	49
Hint Shop	89
Kremer Axel	137
Matrox Electronic	154
Media Point Vertrieb	23
Media World GmbH	33
MieKro MultiMedia GmbH	133
Multi Media Soft	97
OKAY Soft	47
Psygnosis	51, 87
Ravensburger Interactive	71
Schindler Büro- u. EDV	89
Sega Deutschland	43
Siemens AG, München	21
Sony Electronic Publ.	55
Systemhaus Waibel	67
Topware CD-Service	4, 154/155
Virgin Interactive	41
Wial Versand Service	99

Hier fordert der Drache beim Luftschiff Ihre Kampfkraft:

genügen ein paar Hiebe mit dem Schwert, um sich zu befreien. Sollten Sie an den Ketten gezogen haben, so daß der obere Fußboden heruntergekommen ist, verwenden Sie das Seil oder das Kettenglied, befestigen es an dem Haken und schwingen sich über das Loch, um nach oben zu gelangen. Von hier innen können Sie mit dem Keil das Gitter nicht festklemmen, also nehmen Sie ein Brett von dem Haufen und benutzen dieses, um damit das Gitter oben zu halten.



Pilztunnel

Nun geht es zurück in die Pilzhöhle, wo Sie mit der Drachenschuppe die Tür öffnen, die zu Ystalins Höhle führt. Hier suchen Sie die Gegenstände zusammen, die Sie benötigen (großes Getrieberad, Antriebsriemen, Kolben, Pumpe, große und kleine Sicherung), damit sich das Tor öffnet. Zwischen den Pergamentrollen finden Sie eine große Sicherung. Nun läßt sich diese Tür auch öffnen, und es geht abwärts. Außer einer sehr guten Rüstung, die sich hinter Glas befindet (Largschwert oder geschwungenes Schwert einsetzen), gibt es nur noch einen Zettel von Tala. Die Rüstung können Sie nur an sich bringen, wenn Sie durch all diese Level ein zweites Mal gehen. Ansonsten muß die Rüstung beim ersten Mal dem Drachen abgegeben werden. An der nächsten Tür müssen Sie das nächste Rätsel (siehe Abbildung) lösen. Der Drache verlangt alles zurück, was Sie unterwegs aufgesammelt haben. Danach bringt er Sie zu den Gärten von Nitheria.

Nitherianische Gärten

Dort sammeln Sie unterwegs das Ölkännchen und Sextant auf und suchen den Ausgang der Gärten. Dazu ziehen Sie die rechte Lampe herunter und bekommen so Zutritt zu den Nitherianischen Archiven. Hier sollten Sie vorsichtig sein. Den Teppich, der in der Mitte liegt, nicht betreten. Wenn Sie dies tun, bekommen Sie permanent Schadenspunkte durch Vergiftung ab, die Sie nicht selbst heilen können.

Nitherianische Bibliothek und Archive

Als nächstes suchen Sie die Bibliothek auf, nehmen Schaufel und Schürhaken mit, ölen die klemmende Leiter, nehmen das Buch auf und ziehen dann noch an der Lampe. An der Wand, die sich bewegt, benutzen Sie das

Buch (Zauberschrift von Nitheria), und es öffnet sich ein Geheimgang. Hier bekommen Sie es mit einem blauen Wolf zu tun und finden das Schwert »Krise«. Auf dem Rückweg begegnen Ihnen zwei blaue Wölfe. Nachdem Sie sich ein wenig erholt haben, gehen Sie zum Brunnen. Dort nehmen Sie die drei Flaschen auf und füllen sie wie folgt: die kleine Flasche nicht, die mittlere halbvoll und die große voll (einmal am Brunnen benutzen ist halbvoll, zweimal voll). Danach gehen Sie rechts am Brunnen vorbei und baden erst einmal. Sie werden von einer Art Qualle angegriffen. In dem Becken befindet sich eine Höhle, deren Zugang unter Wasser liegt. Neugierig tauchen Sie hinab und legen mit der Schaufel einen Zeremonienhelm frei, den Sie aufsetzen. Damit wird im Raum der Dolche eine Passage geöffnet. Dann geht es weiter zu dem Aufenthaltsraum, wo der Schürhaken mit der Fackel gebraucht wird. Die Wand dreht sich dann weg, und es wird wieder ein Geheimgang frei. Kaum biegen Sie um die Ecke, sehen Sie im nächsten Raum viele Dolche von einer zur anderen Seite fliegen. Sie gehen mutig Schritt für Schritt durch diesen Raum, bis Sie vor dem Altar stehen. Diesen untersuchen Sie und entdecken einen Schalter, der die Falle abschaltet. Nun gehen Sie durch die Passage, die sich durch das gelöste Rätsel am Brunnen geöffnet hat, und betreten einen Raum, der viele Schriftrollen enthält. Treten Sie durch die dort sichtbare Tür. Dies geht nur von dieser einen Seite aus. Stehen Sie auf der anderen Seite, läßt sich diese Tür nicht öffnen (auch nicht mit einem der Schlüssel). Nun kehren Sie zurück in den Anfangsraum der Nitherianischen Archive. Rechts neben dem Horn befindet sich ein Geheimraum. Hier betätigen Sie mit der Schaufel alle drei Hebel, da Sie sich sonst die Hand verbrennen würden. Nun gehen Sie die Treppe hinauf. Da nun das Feuer gelöscht ist, welches zuvor den Weg

versperrte, benutzen Sie an der verzerrten Tür den reparierten Schlüssel und finden in der Bücherwand den Talisman der Energie. Als nächstes kommt die Schaufel erneut zum Einsatz, da ein Haufen Schutt abgetragen werden muß. Im nächsten runden Raum durchstöbern Sie den Schutt und finden den Talisman der Heilung. An der nächsten Tür benutzen Sie den Sextanten und gelangen zum Luftschiff. Zuvor stellt sich erneut ein Drache in den Weg. Auf dem Luftschiff setzen Sie den Sextanten ein und kehren zu Jarans Turm zurück. Hier angekommen, suchen Sie nochmals sämtliche Regale ab und finden auf dem Boden ein Buch mit dem Titel: Das Ende der Nachwelt. Das Wort »Nachwelt« ist als Lösung an der Runentafel einzugeben. Damit ist die Drachenskelettfalle entschärft, und der Drache verschwindet, wenn Sie ihn am Kopf berühren. Unten angekommen, entdecken Sie, daß in einer Nische eine Leiter nach oben zum Boden führt und

Sie so noch einmal zu fast jedem Punkt (außer den Hargani-Leveln) gelangen können, falls Sie etwas vergessen haben sollten (zum Beispiel die gute Rüstung aus Ystalins Höhle). Oben finden Sie auch den Torschlüssel, der Sie zum Endkampf führt. In diesem Raum eingetroffen, erwartet Sie Jaran schon, der Ihnen alle Talismane entzieht und zusammenfügt. Er selbst hat einen achten Talisman erschaffen und ruft damit den Nithos herbei. Nachdem der Nithos Jaran getötet und Zalena betäubt hat, greift er Sie an. Nun rufen Sie sich ins Gedächtnis zurück, was der Drache erzählte und setzen Ihr Amulett gegen den Nithos ein. Damit wird dieser sterblich wie ein Mensch. Falls Sie zuvor die Talismane für sich genutzt hatten, dürfte er auch kein schwerer Gegner mehr sein. (ms)

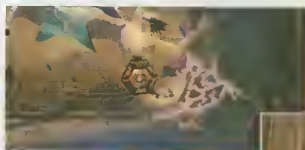


LETTING:

1. Sollte das Programm den CD-Wechsel nicht erkennen, starten Sie das Spiel wie folgt:

NEM / C:\NEMESIS\SOUND.CFG / NOCDCONTROL (vorausgesetzt das Spiel befindet sich auf Laufwerk C im Verzeichnis Nemesis, ansonsten entsprechenden Laufwerksbuchstaben und entsprechendes Verzeichnis einsetzen).

2. Wechseln Sie von der Gondelstation in die Kanalisation, werden Sie aufgefordert, die CD 3 einzulegen. Hier lassen Sie die CD 4 noch im Laufwerk und wechseln erst, wenn die nächste Aufforderung erscheint.



Das Amulett wird im Endkampf dem bösen Nithos zum Verhängnis.

Klein & fein



Klein, aber fein: Der Debug-Modus lässt keine Wünsche offen.

Heroes of Might & Magic 2

Frisch aus dem Internet erreichte uns von Jan Binsmaier ein nützlicher Debug-Aufruf, der auch mit der bald erhältlichen Missions-CD funktionieren wird. Um vollkommen frei an alle Ressourcen, Monsterarten, Zaubersprüche und Attribute zu gelangen, erstellen Sie auf dem Desktop eine Verknüpfung mit der Datei »Heroes2w.exe« (zu finden unter c:\PROGRAMFILES\HEROES2). Unter EIGENSCHAFTEN/VERKNÜPFUNGEN/ZIEL (rechter Mausklick auf Verknüpfung) fügen Sie den »Schalter« /NWC hinzu. Nach dem Starten der Verknüpfung lässt sich durch Drücken der F4-Taste das Spiel in den Fenstermodus schalten. In der Menüleiste befindet sich nun der Punkt »Debug«. Sämtliche Werte können bei angewählten Helden frei vergeben werden. Mit der F4-Taste gelangen Sie zurück zum Vollbildmodus.

Moto Racer

Von Alexander Lamm stammen diese Hinweise für mutige Flitzer: Wenn Sie im Spiel »Moto Racer« bei der Eingabe des Spielernamens die Buchstaben CONALST eintippen, erhalten Sie vier neue Bonusstrecken. Bei CESREVER fährt man die Strecken rückwärts, mit CTEKOP wird in den Pocket-Mode gewechselt und auf Minibikes durchgestartet.

Alarmstufe Rot- Gegenangriff

Ihren ist bekanntlich menschlich, und auch die schönsten Offensiven der Weltgeschichte scheiterten schon an winzigen Fehlern. So geschehen in der Ausgabe 06/97. Dort ist uns doch glatt bei der Beschreibung des geheimen Feldzuges ein faux pas unterlaufen. Um den Kampf gegen eine Horde fieser Raceramen aufzunehmen zu können, müssen Sie natürlich die Shift-Taste gedrückt halten, bevor Sie im Hauptmenü den Lautsprecher oben rechts anklicken. Wir bitten diesen Ausrutscher zu entschuldigen und geloben für die Zukunft Besserung.

Lost Vikings 2

Haben Sie bei »Lost Vikings 2« nicht nur Wikinger, sondern auch die Geduld verloren? Dann helfen Ihnen die Level-Codes von Christian »Wickie« Kusch bestimmt weiter. Achten Sie darauf, bei manchen Codes kein »0«, sondern eine »0« (Null) einzugeben.

Level	Code	Level	Code
1	NTR0	16	DRNK
2	1STS	17	YDVR
3	2NDS	18	OV4L
4	TRSH	19	TIN3
5	SW1M	20	D4RK
6	WOLF	21	H4RD
7	BR4T	22	HRDR
8	K4RN	23	LDS
9	BDMB	24	DBOY
10	WZRD	25	HOM3
11	BLKS	26	SHCK
12	TLPT	27	TNNL
13	GYSR	28	H3LL
14	B3SV	29	4RGH
15	R3TD	30	B4DD
		31	D4DY



Mit den passenden Level-Codes hilft man den Wikingern flugs aus der Patsche.



Geballte Ladung: Per Cheat (über)lebt es sich gleich leichter (Redneck Rampage).

Redneck Rampage

Die 3D-Ballerie von Xatrix Entertainment ist schwer. Leichter wird es mit den Cheats von den Recken Andreas Grill und Christoph Siegart.

Cheat	Wirkung
RDALL	Alle Gegenstände, volle Energie
ROELVIS	Unverwundbarkeit an/aus
ROSKILLX	Schwierigkeitsgrad x = (1-4)
ROUNLCK	Schließt alle Türen auf
ROCLIP	Lädt durch alle Wände gehen
ROGUNS	Alle Waffen
ROINVENTORY	Volles Inventory
ROITEMS	Alle Gegenstände
ROKEYS	Alle Schlüssel
RODRATE	Zeigt die Frame-Rate an
ROCRITTERS:	Gegner bei Anblick tot
ROSHOWMAP:	Die gesamte Karte wird sichtbar
ROVIEW:	Rückenansicht
ROYERAT:	Map-Position wird angezeigt
ROCLUCK:	Schmelzt bei »Space« mit Federn um sich
ROMEADOW##	Warp (Episode und zwei Stellen für Level; z.B. Episode, 2 Level 3 >1dmeadow203)
RODEBUG:	Zeigt die aktuellen Aktionen der Spiel-Engine an
RODMONSTERS:	Gegner an- und abschalten

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder von der Einsetzung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.comserve.com«.

Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsetzung liegt das Honorar zwischen 50 und 1000 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie dabei nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir dazu bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Ver-

lagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word- oder reinen ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitung). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbstgezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Batei. Bitte eine kleine Datei mit Namen und Anschrift auf jeder Diskette speichern, falls sie von Ihnen Anschreiben getrennt wird. Auf der Disk sollte ein Autokleber sein, der anzeigt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Bitte wenden Sie sich an die Hotlines der jeweiligen Hersteller, deren Telefonnummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

► CD-ROM, die erste

Ich weiß zwar, daß mein CD-ROM-Laufwerk nicht mehr das schnellste und beste ist, aber ist es eigentlich normal, daß ich keine gebrannten CDs lesen kann? Ist es irgendein Fehler, den ich auch ohne neues Laufwerk beheben kann?

(Name der Redaktion bekannt)

Bei älteren Laufwerken ist die Wahrscheinlichkeit höher, daß diese aus verschiedenen Gründen keine selbstgebrannten (Gold-) CDs lesen können. Wenn der Fehler nicht an einer verschmutzten Optik liegt, bleibt Ihnen wohl oder übel nur der Griff in den Geldbeutel und zu einem neuen Laufwerk. Schwacher Trost: Selbst die erste Generation der neuen DVD-Laufwerke verweigert die Gold-CDs.

► CD-ROM, die zweite

Was bedeutet 12fach eigentlich? Heißt das, daß die Daten 12mal so schnell von der CD gelesen werden? Dann müßten ja die Videosequenzen von einigen Spielen 12mal so schnell ablaufen, oder?

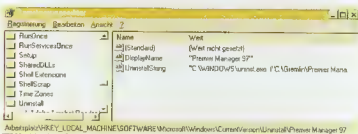
(Andreas Ellenrieder)

Die Angabe 12fach bezieht sich auf die Umdrehungen pro Minute eines Datenträgers im CD-RDM-Laufwerk. Eine herkömmliche Audio-CD rotiert mit 300 Umdrehungen pro Sekunde. Bei den ersten CD-RDM-Laufwerken wurde dies kurzerhand übernommen. 12fach bedeutet, daß die CD 12mal so schnell rotiert, wie es bei Audio-CDs üblich ist. Das bedeutet aber nicht, daß auch automatisch die Lesegeschwindigkeit 12mal so hoch ist. So können zum Beispiel nötige Fehlerkorrekturen durch Kratzer die Datenrate reduzieren. Videosequenzen laufen bei 12fach-Laufwerken nicht schneller ab, da im digitalen Videoformat Timing-Informationen hinterlegt sind, die eine möglichst zeitgerechte Darstellung garantieren. Denn sonst kämen von der Festplatte abgespielte AVI-Dateien einem Zappeltheater gleich.

► Uninstaller Windows 95

Es kommt immer wieder vor, daß Uninstall-Programme mancher Anwendung fehlerhaft sind und man die Daten manuell löschen muß. Nur leider bleiben dann in der Systemsteuerung unter »Software« Einträge zurück, die ich bisher noch nicht entfernen konnte. Wie kann man diese Einträge ohne ein spezielles Aufbaumprogramm manuell entfernen?

(Thomas Hambrecht)



Mit Hilfe von REGEDIT lassen sich verwaiste Uninstall-Anweisungen relativ bequem löschen.



Um die unerwünschten Einträge zu entfernen, rufen Sie den Registrierungseditor auf. Dies können Sie zum Beispiel über »Start/Ausführen« erledigen, indem Sie dort »REGEDIT« eingeben. Doch für jede Manipulation mit diesem Editor gilt, daß die Änderungen sorgfältig zu machen sind, sonst können Abstürze des Rechners die Folge und sogar eine Neuinstallation unumgänglich sein. Mit der Tastenkombination CTRL-F geben Sie in dem erscheinenden »Suchen«-Fenster den gewünschten Text ein,

der unter »Software« nicht mehr erscheinen soll. Meist wird der Eintrag unter »Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall« zu finden sein. Auf der linken Seite entspricht der Ordnername dem zu löschenden Text unter »Software«. Löschen Sie diesen Ordner, und schon taucht der Text nicht mehr auf. Durchsuchen Sie sicherheitshalber auch den Rest der Registrierungseinträge, und löschen Sie Einträge mit dem gesuchten Text gegebenenfalls.

► Koexistenz

Wie verträgt sich der 3Dfx-Chip mit einem MMX-Prozessor?

(Michael Ecker)

Hervorragend! Denn der Beschleuniger-Chip einer Grafikkarte hat mit dem Prozessor nichts zu tun. Bei der Ankündigung von MMX wurden Stimmen laut, die behaupteten, damit sei spezielle Grafik-Hardware überflüssig. Das ist Unfug. Wenn ein Programmierer die neuen Fähigkeiten von MMX ausschöpft (was sehr viel Arbeit bedeutet), ergibt sich natürlich eine Geschwindigkeitssteigerung. Die besonderen Eigenschaften einer Grafikkarte mit 3D-Funktionen ersetzen MMX-Befehle aber nicht, sondern unterstützen sie. Es ist denkbar, daß ein findiger Hersteller einen speziellen Treiber für MMX-Prozessoren anbietet, um noch mehr aus seiner Grafikkarte herauszuholen.

► Schneller durch RAM-Wechsel?

Inwieweit würde die Geschwindigkeit von Spielen steigen, wenn ich das vorhandene RAM gegen 32 MByte EDD-RAM (60ns) austauschen würde?

(Dirk Witkewitz)

Unter Windows hilft ein Speicherausbau generell weiter. Allerdings schlägt sich dies nicht in einer konstanten Verbesserung der Geschwindigkeit nieder, sondern darin, daß Windows nicht mehr so oft Speicherbereiche auf die Festplatte auszulagern braucht. Bei EDD-RAM, 70 ns oder 60 ns beim Zugriff, die Geschwindigkeitssteigerung bei bester RAM-Ausstattung liegt üblicherweise bei maximal fünf Prozent. Zwar ist es gut, aus jeder Komponente das Beste herauszuholen, aber dies ist eigentlich nur bei Anschaffung eines Komplettsystems ins Auge zu fassen. Denn die meist technisch ermittelbare Steigerung werden Sie bei den Anwendungen nicht bemerken, dafür ist die Verbesserung zu gering.

Treiben Sie gern Sport mit Ihrer PlayStation?

TRICKS

Hier kommt das Sonderheft für mehr Spaß am Dunkin, Hattrick, Handicap oder Matchball...

TIPS

TIPS

TRICKS



Ob Sie nun lieber in der NBA ganz nach oben wollen, als Libero die feindliche Abwehr durchbrechen oder konzentriert den Golfschläger schwingen - im PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ finden Sie alles über die besten Sport-Games für Sony's Konsole: Rusgeführliche Spiele-Berichte nach Rubriken geordnet, unzählige Tips zu Strategie und Taktik und natürlich die exklusive CD-RDM voller spielbarer Demos. Holen Sie sich jetzt das PlayStation Sonderheft - oder sind Sie nicht fit genug für so viel Spaß?

Die ganze Welt des Sports für nur DM 12,80!

☐ Ja, schicken Sie mir das PlayStation Sonderheft „Sportspiele“ mit der CD-ROM für nur DM 12,80 + DM 3,- Versandkosten.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Tele/Fax

Batum/Unterschrift

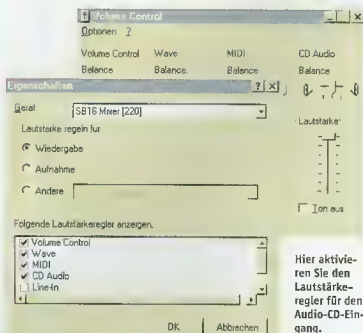
**Direkt bestellen oder
ab 24.6.97 im Handel!**

Bitte ausgefüllten Coupon an DMU-/Franzis-Verlag,
CSJ, Postfach 14 02 26, 80452 München schicken,
unter 889-202 402 15 faxen oder per E-Mail an: csj@camelot.de!

► Audio-CD Lautstärkeregelung

Ich kann in Spielen wie »Tomb Raider« oder »Destruction Derby 2«, bei denen die Hintergrundmusik von der CD gelesen wird, diese zwar an- und ausschalten, aber nicht lauter oder leiser stellen. Vielleicht liegt es ja am Audio-Kabel, das vom CD-ROM-Laufwerk zu meiner SB16-Soundkarte läuft.

(Marc Wewel)



Hier aktivieren Sie den Lautstärkeregler für den Audio-CD-Eingang.

Um die Lautstärke des Audio-CD-Eingangs zu bestimmen, rufen Sie unter Win95 »Start\Programme\Zubehör\Multimedia« die Lautstärkeregelung auf (»SNDVOL32.EXE«). Erscheint kein Regler für die CD, wählen Sie unter »Optionen« den Menüpunkt »Eigenschaften«. Dort aktivieren Sie den Regler für die CD.

► Prozessorenkampf

Laut verschiedener Berichte ist der K6/233 von AMD dem Pentium/233-MMX und sogar dem Pentium 2 in Sachen Integer-Rechnung weit überlegen. Bei Fließkomma- und MMX-Rechenoperationen hingegen soll der K6 gerade einmal dem Pentium/2DD-MMX ebenbürtig und sogar teilweise unterlegen sein. Stimmt das? Weiterhin möchte ich den Unterschied zwischen Integer- und Fließkommarechnung wissen, also ob die Integer-Rechnung wichtiger ist als Fließkomma- und MMX-Befehle. (F. Münch)

Ja, so wie bei der Integer-Rechnung der AMD die Nase vorn hat, krankt er im Fließkomma-Bereich. Als Integer-Werte bezeichnet man die ganzen Zahlen ohne Nachkommawerte. Ein Prozessor kann mit diesen Zahlen wesentlich schneller als mit Kommazahlen (Float) rechnen. Dies haben in der Vergangenheit Programmierer bedacht und sich für die notwendige Fließkomma-Berechnung einige Tricks einfallen lassen. Mittlerweile sind die Prozessoren von Intel in der Float-Arithmetik sehr schnell geworden. Davon machen auf der Spieleseite zum Beispiel »Hellbender« und »Quake« Gebrauch. AMD hat in diesem Bereich noch aufzuholen. Die durchschnittliche Geschwindigkeit eines Prozessors hängt aber von der Performance im Integer-Bereich ab.

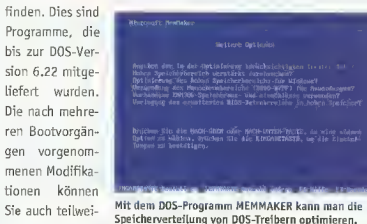


► Unter DOS Platz schaffen

Mittlerweile habe ich Windows 95 auf meinem Rechner installiert und kaum Probleme damit. Aber nach dem Rechnerstart mit alten Boot-Disketten brechen viele Spiele mit der Meldung »zu wenig Hauptspeicher« ab. Nach einem detaillierten Auflisten mit dem MEM-Befehl stellte ich fest, daß »DBLSPACE« geladen wird, obwohl ich keine Einträge dafür in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT finden kann. Wie bekomme ich mehr freien Hauptspeicher und kann DBLSPACE entfernen oder zumindest in den hohen Speicher laden?

(Thomas Kesberg)

Wenn Sie sicher sind, daß Sie keine komprimierten Datenträger verwenden, gibt es nur einen unfehlbaren Weg, damit der Doublespace-Treiber nicht geladen wird: löschen Sie ihn. Auf der Boot-Diskette bereiten Sie »DBLSPACE.BIN« mit dem »ATTRIB DBLSPACE.BIN -s -h -r -k« zum Löschen vor. Danach entfernen Sie diese Datei. Um möglichst die DDS-Treiber in den erweiterten Speicher zu laden, verwenden Sie in der CONFIG.SYS anstatt »DEVICE=« den Befehl »DEVICEHIGH=«. In der AUTOEXEC.BAT sollte vor jeder Zeile, in der ein Treiber geladen wird, das Befehlskürzel »LH« für »Loadhigh« stehen. Ein Feintuning in dieser Richtung bietet das DDS-Optimierungstool »MEMMAKER«. Auf dem Boot-Laufwerk müssen sich neben MEMMAKER.EXE auch die Dateien CHKSTATE.SYS, EMM386.EXE, HIMEM.SYS und SIZER.EXE befinden. Dies sind



Mit dem DOS-Programm MEMMAKER kann man die Speicherverteilung von DOS-Treibern optimieren.

von Windows 95 verwenden, um auch dort mehr DDS-Speicher freizuschlagen. Vorher sollten Sie sich jedoch unbedingt eine Sicherheitskopie der Boot-Dateien anlegen. (kw)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

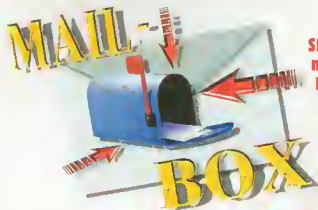
treff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



HOTLINES

Name des Films	Hotline-Telefon	Speichzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Accolam	01805 335 555	24 Std. Service	-	-	www.acclaimation.com
Activision	siehe Bonico	-	-	-	-
Adventure Soft	siehe Bonico	-	-	-	-
Ascan	05241 960 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 688 060	-	ascanmb@sol.com
Atlic Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	07431 54 326	-	www.atlic.de
Attech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	0421 16 91 782	-	www.attech.com.sg
Bartle	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	www.funsoft.online.com
Benkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Blizzard	siehe Bonico	-	-	-	-
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	-	-	www.bluebyte.de/bw.htm
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.bmginteractive.de
Bonico	06107 945 145	Mo-Fr 15-19 Uhr	06107 930 222	-	www.bonico.de
Broadband	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	-	-	-
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-	-	-	-
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	089 95 772 371-74	BLASTER	www.creat.com
Disney Interactive	069 66 566 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	-	-	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	-
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9:30 - 17:30 Uhr	-	GAMEAPUB	desupport@ea.com
Empire	siehe Bonico	-	-	-	-
Enigmas	siehe Bonico	-	-	-	-
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	02131 965 222	-	support@Funsoft/Softgold.com/info @Funsoft/Softgold.com/lips @Funsoft/Softgold.com
Gametek	02131 60040	Mo-Fr 10-18 Uhr	-	-	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	0031 365 360 379	-	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Grolier	siehe Bonico	-	-	-	-
GT Interactive (Warner)	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	-	in Arbeit	in Arbeit
Ikaron	0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhr	0241 47 01 524	-	www.ikaron.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	-	-	-	-
Infogrames	0221 45 43 106	Mo, Di, Do, Fr 15-18 Uhr	-	-	-
Interactive Magic	01605 221 120 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	-	-	-
Interplay	0211 52 33 222	24-Std. Service	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
Interplay (Blt. Spiele)	siehe Bonico	-	-	-	-
IONA	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Konami	089 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	-	-	-
Lenel	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	-
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	-	-	-
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Do, 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis (Spiele ab 12/96)	siehe Virgin	-	-	-	-
Maxis (Spiele bis 11/96)	siehe Bonico	-	-	GAMEBPUB	-
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Microphone	05241 946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241 946 484	GAMEBPUB	www.microphone.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo-Fr 8:30-17 Uhr	-	-	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo-Fr 8-18 Uhr	-	-	-
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	-	GAMEAPUB	-
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	-	-	-
Nao	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	-	-	www.nao.co.at/nao
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Nivalogic	siehe Electronic Arts	-	-	GAMECPUB	-
Ocean	siehe Bonico	-	-	-	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com/origin
Paramount	siehe Viacom	-	-	-	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Pygnosis	069 86 543 400	Mo-Fr 9-19 Uhr	-	-	www.pygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Sieria/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	06103 994 041	GAMEAPUB	www.sieria.de
Sir-Tech	siehe Virgin	-	-	-	-
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	-	-	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	GAMEBPUB	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	-	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Southwars	siehe Bonico	-	-	-	-
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	02157 817 924 (analog) 02157 817 942 (ISDN)	-	www.TerraTec.de
Timark	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	0211 338 035	-	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	-	-	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 113	Mo-Do 15-20 Uhr	040 39 08 160	-	www.vie.co.uk/vie
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	-	-	-	-
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	02405 94 047	VOBIS	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	-	-	-	-



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computertemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler«

Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kosten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

On- oder Off-Line?

Als Abonnent und regelmäßiger Leser der PC-Player-Homepage freue ich mich, daß endlich euer Internet-Angebot verbessert werden soll.

(Frank Klein)

Meine Abo-Kollegen und ich sind davon überzeugt, daß ihr die besten Kritiken und Testberichte schreibt. Man kann sich in dieser Sache wirklich auf euch verlassen! Aber was ist mit eurer Homepage los? Ich habe selbst ein Modem und surfe viel und gerne im Internet, schaue auch auf die Player-Site, auf der sich in den letzten Monaten nicht mehr viel getan hat. Ich kann es ja verstehen, daß ihr viel zu tun habt, aber die Homepage so sehr zu vernachlässigen – muß das wirklich sein?

(Mike Oberleuken)

Was ist bloß mit euren Webseiten los? Seit über einem Monat lese ich dort »Under Construction«. Wenn der Verantwortliche für das Online-Angebot geht, wäre es doch ziemlich logisch, die Arbeit neu zu verteilen oder einen neuen Verantwortlichen einzustellen. Mein Lob gilt allen Redakteuren, deren lockere Art zu schreiben die PC Player wirklich zu einer guten Zeitschrift macht, die es sich trotz der Internet-Geschichten zu lesen und durchzustöbern lohnt.

(Tim Hogen)

Gut Ding will Weile haben – wir sind in den letzten Wochen hinter den Kulissen aktiv gewesen und haben ein neues Konzept für unsere Internet-Seiten entworfen. Unser Mann im Osten, Magnus Kalkuhl, ist jetzt für die Webseiten verantwortlich. Endlich gibt es fünf



Mal in der Woche aktuelle Meldungen aus der Spiele-Szene. Einmal im Monat versorgt ihn Roland aus der Redaktion mit einer Auswahl der neuesten Artikel, die im Web sogar schon ein paar Tage früher als am Kiosk zu finden sein werden. Mehr darüber lesen Sie auf der Seite 122. Mit den Kollegen vom PC Magazin bereiten wir übrigens einen Newsletter vor, der täglich bei Ihnen ins elektronische Postfach flattern soll.

Wo bleibt Blood?

Warum testet ihr nicht mal Blood oder Shadow Warrior?

(Andreas Kleinschmidt)

Tun wir doch! Shadow Warrior ist sogar das Titelthema dieser Ausgabe – und Blood wird im Rahmen unseres 3D-Action-Specials ab Seite 60 vorgestellt.

Die Rückkehr der Messe-Ritter

Als regelmäßiger Leser eures Magazins muß ich schon anerkennen, daß ihr den Weggang der Kultredakteure Lenhardt und Schneider ganz gut überstanden habt und für mich immer noch die beste Spiele-Zeitschrift auf dem Markt herausbringt. Eins ist mir jedoch negativ aufgefallen: Gibt es die guten, alten Spielermessen wie die ECTS, die E3 oder die COMDEX überhaupt nicht mehr, oder berichtet ihr nur nicht darüber? O.k., ausführliche Previews der angekündigten Spiele sind auch spannend, aber ich habe die seitenlangen Aufzählungen samt winziger Fizzel-Bildchen wirklich gern gehabt. Außerdem lesen sich ältere Messeberichte heute wirklich amüsant und zeigen auch, wie Hersteller bei Features und Veröffentlichungsterminen flunkern. Ein paar Beispiele: »... und sogar das Flugzeug-Actionspiel Agile Warrior F-IIIIX könnte eines fernen Tages fertig werden« (11/95) oder »... wie gut sich Into the Shadows (spielbar angeblich ab DX2/66) spielen läßt, wird wohl erst gegen Weihnachten feststehen« (7/95). Ich muß also für eine Rückkehr der Messeberichte plädieren – schließlich enthalten sie im Rückblick historische und sogar aufklärende Fakten über die Schnellzirkigkeit der Spielbranche.

(Kay Benneemann)

Danke für das Lob – messtechnisch können wir Sie und unsere anderen Leser beruhigen: In den letzten Monaten hat hier eine Art Konsolidierung stattgefunden. Die Londoner ECTS findet nicht mehr halbjährlich, sondern nur noch im Herbst eines Jahres statt. Die COMDEX gibt es zwar immer noch, allerdings sind Spielthemen dort inzwischen nur noch spärlich vertreten. Die E3 findet wie schon die ECTS nur einmal im Jahr statt. Während diese Zeilen entstehen, telefonieren wir schon wie wild hinter Presse-sprechern, Programmierern und anderen illustren Personen hinterher, mit denen wir uns in der dritten Juni-Woche in Atlanta treffen werden. Auch wir blättern immer wieder in alten Messeberichten und haben unsere Spezialkandidaten, die wir wie alte Freunde jedes Jahr wiedertreffen. Die Ankündigungen für Interplays »Starfleet Academy« (dessen SNES-Version sogar vor geraumer Zeit von einem Redaktionsmitglied in diese Sprache übersetzt worden ist), haben inzwischen schon nahezu stolze vier Jahre auf dem Buckel.

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie Jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also: nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Testen und 50% sparen.

- ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekündigt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil! (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,- / PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung.
Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Ort _____
Datum, 1. Unterschrift _____
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim 24h-Service-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service, CSJ, Nordthor 14, D-50 804 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.
Datum, 2. Unterschrift _____

Bitte ausgefülltes Coupon an DMV-/Französisch-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 50452 München schicken, unter 069 - 202 402 16 faxen oder per E-Mail unter caj@cometlot.de bestellen!

LOB UND TADEL

Dies ist mein erster Brief an eine PC-Spiele-Zeitschrift. Ich lese Euch seit der ersten Ausgabe und bin bis jetzt immer voll zufrieden gewesen. Ehrlich, kein Witz!

(Michel Mrazek)

Wissen Sie, Michel, Sie sind auch ein bisschen wie ich.

Die Änderungen in PC Player 6/97 haben mich dazu bewegt, erstmals einen Leserbrief zu schreiben. Die Korrekturen am Wertungskasten gefallen mir überhaupt nicht, da ich nicht zur Indexseite blättern möchte. Weiterhin ist mir aufgefallen, daß PC Player im Gegensatz zu anderen Computerzeitschriften nur selten Prämien für Abonnentenvermittler anbietet.

Heiko Remling

Wir haben den Wertungskasten etwas modernisiert und gestrafft, damit er klarer und übersichtlicher wird. Insbesondere der persönliche Wertungen aller Redaktionen dürfte wir jetzt ein etwas besseres Bild geben. Wir möchten als Leser dieses Punkt von etwas Abstand lassen. Und hinsichtlich der Ableitungen können wir natürlich, daß es sich nun häufiger gegen wird. In dieser Ausgabe findet sich zum Beispiel Comanche 3, welches ja in der Ausgabe 6/97 einen Gold Player bekommen konnte. Obgleich gehen wir mit diesen Aktionen etwas sparsamer vor, weil wir als Prämie nur exklusive Spiele anbieten möchten. Die Mängel sind jedoch schädlich für den Leser.

Zufriedener als Heiko Remling

als durchschnittlicher Leser

Ich finde es faszinierend, daß auf der Player-CD auch genügend Demos für einen 486er ohne Windows 95 zu finden sind. Bei den Cover-CDs anderer Spielezeitschriften geht zum Teil ohne Pentium und Windows 95 überhaupt nichts. Ich finde es toll, daß Ihr mit euren Demos auch ältere PC-Systeme bedenkt. Macht weiter so!

Thomas Straßhofer

Wie und Kritik hatte auch Platz auf Lager

Beim Ausfüllen der Leserumfrage in Heft 6 stellte ich erstaunt fest, daß ich die Player bereits zwei Jahre lese. Ein guter Anlaß, einen Leserbrief zu schreiben. Die Ausgabe 6 war wieder sehr gelungen. Im Gegensatz zum Vormonat gab es wieder vernünftige Spiele im Test. Die CD war, besonders mit der Vollversion von Historyline, gut gefüllt. Auch das zwei-seitige Preview zu Demonworld hat mir sehr gut gefallen.

Einen kleinen Kritikpunkt hätte ich aber in Bezug auf die Tests anzubringen: Ich habe manchmal das Gefühl, ihr seid da wirklich zu kritisch. Es war eigentlich immer eure Stärke, kritische Tests zu schreiben, die nicht über die Mängel großzügig hinwegsehen und die einem Bug-verseuchten Spiel nicht irgendwelche phantastischen Wertungen verliehen. Aber in letzter Zeit scheint ihr ein wenig zu übertreiben, denn meiner Meinung nach hätte das eine oder andere Spiel schon einen Stern mehr verdient. Aber das soll nicht heißen, daß ihr den Spielen jetzt völlig unkritisch gegenübertraten sollt. Was mich etwas ärgerlich stimmt, ist der Zustand, in dem ich die Zeitschrift jeden Monat in unserem Briefkasten finde. Der Postbote quetscht sie hinein, und viele Seiten waren gerissen. Das war vorher besser. Könntet ihr nicht die Zeitschrift wieder in einen Umschlag stecken, damit das nicht passiert?

Ansonsten ist die Player für mich die beste PC-Spiele-Zeitschrift, die es momentan gibt, und sie wird wohl auch die nächsten zwei Jahre meine erste Wahl bleiben.

Tim Meise

Wunderschön das Feedback! Ich habe den Briefkasten schon oft als einen der besten für die Druckerei, die die Kleinvertriebsstellen vergewaltigen. Demnach werden die Briefe also wieder wie gewohnt verschickt.

Resi, ich hol Dich mit'm Nintendo ab!

Ich würde gerne wissen, ob denn euer Nintendo-64-Magazin, zu dem Resi Kleinhirn gewechselt ist, schon aktiv ist, und wenn ja, wo man es beziehen kann.

(Sebastian Wiesinger)

Dem Mann kann geholfen werden: Resi Kleinhirn spielt uns das erste Teiltbild vom »N64 Magazin«, das seit dem 4. Juni mit 100 prall gefüllten Seiten an den Kiosken liegt. Für stolze 12,80 Mark wechselt das Magazin

den Besitzer. Neben News, Tests von Import- und deutschen Versionen gibt es Tipps, Tricks und Hintergrundinfos zu Nintendos Traumkonsole. Nicht im Bild sehen Sie übrigens die schmutzige Videocassette, die jeden Monat von der Redaktion produziert wird. Darauf finden Sie erste Eindrücke zukünftiger Highlights und vieles mehr. Zeitgleich mit dieser PC-Player-Ausgabe sollte auch das nächste N64 Magazin im Handel sein. Wenn Sie die erste Ausgabe just verpaßt haben, kann sie bei CSJ (Adresse in unserem Impressum, Seite 54) nachbestellt werden.

Großer Häuptling, kleine Auflösung!

Mit viel Begeisterung habe ich den Test von Comanche 3 verfolgt. Als ich mir dann das Spiel gekauft hatte, mußte ich feststellen, daß es keine Auflösung von 800 mal 600 Punkten gibt. In eurem Test ist davon aber die Rede. Mache ich irgend etwas falsch, oder gibt es diese Auflösung in der deutschen Verkaufsversion nicht?

(Rene Gapp)

Mick »Airwolf« Schnelle berichtet, daß nach Angaben von Novalogic in der Verkaufsvariante in der Tat die höhere Auflösung weggelassen worden ist. Das gilt sowohl für die deutsche als auch für die US-Version.

Das mag zu einem nicht geringen Teil an der benötigten Rechenpower liegen, die ein solch detailliertes Bild dem Rechner abverlangt hat, was wir in unserem Test auch angemerkt hatten. Hoffen wir darauf, daß vielleicht eines Tages ein Patch für 3D-Grafikkarten den Softwarelabors ent-schlüpft, der dann auch diese Auflösung aktiviert.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuServe.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG

Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



So sieht es aus: das neue N64-Magazin aus dem DMV Verlag.

DAS ACTIONSPIEL ZUR FERNSEHSERIE

**Brillante
Spitzengrafik!**

**Action und Spaß
ohne Ende!**

**Packende
Spielszenen!**

**An Dramatik kaum
zu überbieten!**

**Starke Steuerung
der Spielfiguren!**

Alle Power Rangers-Charaktere
stehen Dir zur Verfügung -
bis hin zum neuen ZEO Gold
Ranger! Wähle Dir Deinen
persönlichen Spielpartner!

CYBERFLIX
INCORPORATED

SABAN'S
POWER RANGERS
ZEO

**VERTEIDIGE DIE
ERDE GEGEN
DAS MASCHINEN-
IMPERIUM!**

**DAS POWER-GAM
IM
GEHALTE ACTION**

**Versus The
Machine
Empire**

**Jetzt endlich
ERHÄLTlich**
69,95 DM (unverbindliche Preisempfehlung)

**100%
SPIELSPASS
GARANTIE**

**3D
Characters**

**Band
Digital
Entertainment**

Du wirst Deine Macht spüren, wenn Du Dich in das aufregende Abenteuer
der POWER RANGERS ZEO™ stürzt. Endlose Spannung wird Dich auf der
Jagd nach dem ZEO CRYSTAL begleiten. Deine Aufgabe ist es, die Welt gegen
das teuflische MASCHINEN-IMPERIUM zu retten. POWER RANGERS bringt
Dir stundenlangen Spielspaß in völlig neuen Abenteuer-Dimensionen.

**B
mm**

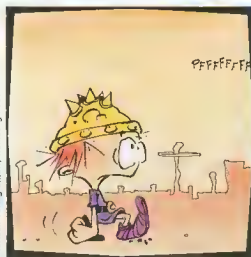
Im Exklusivvertrieb
Bmm, Gesellschaft für moderne
Spielzeug, D-80802 München
Am Tiefgraben 420, A-5310 Mondsee
Telefon: ++49/89/38 40 74-15
Telefax: ++43/6232/6620
Fax: ++49/89/38 40 74

www.bmm.de Internet: <http://www.takeoff.de>

© 1997 Bmm GmbH



KID PADDLE



ERBfolge

Seit das Grafik-Adventure »Myst« erschien, sind annähernd vier Jahre ins Land gezogen. Genug Zeit für Cyan, einen Nachfolger zu programmieren. Zur E3 wird die erste lauffähige Version von »Riven« zu sehen sein. So können wir mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe mehr Bilder und Fakten des Myst-Erben ziehen.



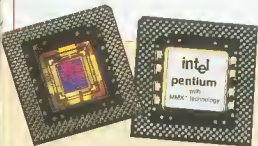
Aufwendigste Grafik ist für die Myst-Väter fast selbstverständlich, schließlich soll auch Riven wieder Maßstäbe setzen.



MESSE-ERFOLGE

In der Olympia-Stadt Atlanta findet diesmal die internationale Computerspiele-Messe E3 statt.

Etwas 1000 neue Spiele werden auf der »Electronic Entertainment Expow« (kurz E3) Mitte Juni in Atlanta, Georgia, vorgestellt, angekündigt, versprochen. Die wichtigsten, spannendsten und schönsten PC-Games werden wir in der nächsten Ausgabe in unserem großen Messe-Special darbieten – damit Sie wissen, was läuft ...



Evolution: Beim »normalen« Pentium heißt Intels jüngster Entwicklungsschritt 233 MHz mit MMX. Was er leistet, wird unser Test verraten.

MOOELL-FOLGE

Der Pentium/233-MMX verstärkt die anschwellende Prozessorenflut in diesem Jahr. Wird Intels neue CPU unser Testprogramm durchstehen? Ist der Prozessor das Parade-Modell für alle PC-Spieler? Alle Antworten auf diese Fragen sammeln wir in den kommenden Wochen, um Sie noch im August damit zu versorgen.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



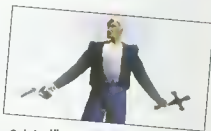
Übersichtlich: Betrayal in Antara überfordert den Rollenspieler nicht mit überladenen Menüs.

ROLLENFOLGE

Die darbenende Rollenspieler-schar wird von Sierra getröstet. Mit komplexen Rätseln, neuartigem Magiesystem und spannender Story will »Betrayal in Antara« aufwarten. Ob das Versprechen gehalten wird, daß sowohl Einsteiger als auch sogenannte »Hardcore-Rollenspieler« bestens bedient werden, testen wir in der nächsten Ausgabe.

ROMANFOLGE

Erste Bilder und Details zu »John Sinclair – Evil Attacks« werden wir in der nächsten Ausgabe zeigen können. Das Spiel selbst wird für November erwartet. Es basiert auf der Sinclair-Romanserie von Jason Dark. Inhaltlich soll es sich um eine Mischung aus 3D-Shooter und Adventure handeln – die Charaktere im Spiel können also entweder durch Wortgewalt oder auch durch bleihaltige Argumente überzeugt werden. Der Hersteller vergleicht den Actionteil mit dem indizierten »Duke Nukem 3D« und den Adventure-Part mit »Zork Nemesis«. Hochgesteckte Ziele also, über die wir ausführlich berichten werden.



Geisterjäger:

Mit Kreuz und Silberkugeln bemüht sich John Sinclair bald auch auf dem PC, das Böse fern zu halten.

NACHFOLGE

In der Softwarewelt ist Kai Krause kein unbeschriebenes Blatt, denn »Kais Power Tools«, »Power Goo« und das erfolgreiche Grafikprogramm »Bryce« sind sein Verdienst. Nun steht der Nachfolger, Bryce 2, in den Startlöchern: Leichte Bedienbarkeit, Zeichenfunktionen für schöne Landschaften und ein 3D-Terrain-Editor zeichnen das Produkt aus, das wir in unserer nächsten Software-Rubrik vorstellen werden.

9/97

VORSCHAU

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER

9/97

erscheint am

6. August*

[FINAL3]

STIMMT DIE ADRESSE?

Einen genialen Weg, die richtige Absender-Adresse zu bekommen, hat die Firma Softsale entdeckt. Das dokumentiert diese Bestellkarte, die uns unser Leser Mathias Schadt aus Großostheim zuschickte.

Absender

KD-Nr. (siehe Anschriftfeld)

Name

Strasse

PLZ

Ort

Meine Adresse (siehe Anschriftfeld) ist korrekt

☐ ja ☐ nein

Wenn nein, bitte oben korrigiert eintragen

Bitte leumachen

Postkarte

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG

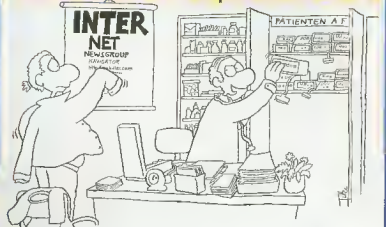
Korrekt oder nicht korrekt, das ist hier die Frage.

Der Internet-Witz des Monats

»Ein Mann fuhr, ohne es zu wissen, in eine Radarfalle und wurde prompt geblitzt. Er bekam ein paar Tage später einen Strafzettel über 40 Dollar, zusammen mit einem Foto seines Wagens. Anstelle zu bezahlen, schickte er der Polizei ein Foto von vier Zehn-Dollar-Scheinen. Wieder ein paar Tage später bekam er einen erneuten Brief von der Polizei mit einem weiteren Foto – diesmal von einem Paar Handschellen.«

(gefunden in der Newsgroup rec.humor.funny)

Witzis-MS-SpielDOSse



»Aber Ihr Modern lassen Sie hier – sonst bekomme ich Sie nie gesund!«

Ungestört & fehlerfrei!

Mick Schnelle stieß in einer Pressemitteilung zum »F-16 Fighting Falcon« (Exklusivtest in dieser Ausgabe, Seite 108) auf ein paar Stöblüten, die wir Ihnen nicht vorzählen wollen. Wirklich falsch sind die Sätze ja eigentlich nicht ...

Schlüpfen Sie in Ihren Raumanzug und starten Sie in den Himmel für die definitive Flugsimulation »F-16 Fighting Falcon«, das klassische Kampfflugzeug, das bekannt für seine Vielseitigkeit und sein Luftkampf-Potential ist. Spüren Sie die adrenalinsteigernde Aufregung und die Schlachtfeld-Aktionen in drei Kriegszonen mit reinen Luftschlachten oder Luft- und Bodenschlachten über besonders detaillierten, ausgeprägten Landschaften unter Benutzung von echtem Kartenmaterial. Mit einem völlig authentischen Cockpit, lenkbarer Besatzung, aufregenden Animationen, absorbierenden Sound-Effekten und einem umfassenden Waffenaufgebot will kein Pilot jemals dieses Flugzeug verlassen.

Noch toller treibt es die Anleitung des »Megapak 7«, die uns unser Autor Thierry Miquet zusandte.

Gardintieverzicht und Haftwigsbeschränkung: Megamedia übernimmt keine Garantie, daß der Programminhalt dieser Packung Megapak Volume 7 Ihre Zwecke geeignet ist oder daß die Software völlig ungestört und fehlerfrei ist. Außerdem übernimmt Megamedia keine Garantie oder Zusicherung für die in schriftlicher oder mündlicher Form gegebenen Äußerungen von Megamedia selbst oder ihren autorisierten Vertriebspartnern bezüglich der Verwendung und Folgen der Verwendung der Software, falls die Software defekt ist, so ersetzt Megamedia die Software innerhalb von 90 Tagen ab dem Kaufdatum. Unter keinen Umständen, inklusive Fahrlässigkeit, ist Megamedia haftbar für zuckrigen, speziellen oder mittelbaren Schaden, der sich aus dem Gebrauch oder der Unfähigkeit, die Software oder damit zusammenhängende Dokumentationen zu gebrauchen, ergibt.

DIE WITZIGE ANZEIGE DES MONATS

Es geht also doch – Interactive Magic macht langsam nicht nur bessere Spiele, sondern auch gar nicht mal unkomische Anzeigen. Diese nette Anspielung auf den James-Dean-Film »Rebel without a cause« (»... denn sie wissen nicht, was sie tun«) für das Strategiespiel »Great Battles of Alexander« fanden wir im englischen Branchenblatt C1W.

Der Text für alle Englisch-Unkundigen: »2000 Jahre vor James Dean kam ein 20 Jahre altes Militärgenie auf die Idee, schnell zu leben und jung zu sterben. Alexander, der Große: Rebelle mit einem Grund.«



Live fast, die young – wenn es nach Interactive Magic geht, war James Dean damit nicht der erste.

DEMOLIEREN. VERKÜSTEN. VERNICHTEN. ZERSTÖREN...

WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR **TRASH IT**

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN

DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN **TRASH IT**.



Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem

Erboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen.

Und den Staubsauger geizt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack.

Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.



BESONDERHEITEN:

- Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint
- 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders
- 10 verschiedene Hammerarten unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God!
- 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves
- Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreiben komische Animationen im Cartoonstil
- Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue)
- Hochrealistische Zerstörungseffekte
- Komplett in Deutsch

GT
Interactive
Software

Rage
Software plc



AND THE OSCAR GOES TO ...

ab
DM 559,-
unverbindliche Preisempfehlung

MATROX
RAINBOW
Runner

**Die All-in-One-Solution für Video Editing, Video Conferencing,
Hardware MPEG Playback, PC-to-TV & Video Capture**

matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44,
Hotline: 089-61 44 74 33, 885/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserver: GO MATROX

© 1994 All rights reserved. Matrox, Matrox MGA